

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO “INDOAMÉRICA”
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



Adecuación de juegos tradicionales recreativos para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR (ES):

Abanto Uceda, Leslie Dajana (<https://orcid.org/0009-0007-7790-3637>)

Castillo Corro, Dalis Abigail (<https://orcid.org/0009-0002-9412-628X>)

ASESOR(A):

Ms. Saldarriaga López, Pedro Ronal (<https://orcid.org/0000-0002-9124-6908>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Currículo y didáctica

TRUJILLO – PERÚ

2023

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO “INDOAMÉRICA”
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



Adecuación de juegos tradicionales recreativos para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR (ES):

Abanto Uceda, Leslie Dajana (<https://orcid.org/0009-0007-7790-3637>)

Castillo Corro, Dalis Abigail (<https://orcid.org/0009-0002-9412-628X>)

ASESOR(A):

Ms. Saldarriaga López, Pedro Ronal (<https://orcid.org/0000-0002-9124-6908>)

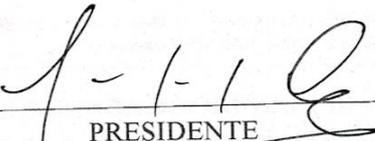
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Currículo y didáctica

TRUJILLO – PERÚ

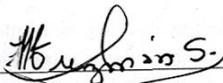
2023

PAGINA DE JURADO



PRESIDENTE

Dr: Napoleón Santiago Carbajal Lavado



SECRETARIO

Dr: María del Carmen Guzmán Sánchez



VOCAL

Mg: Rosario Lujan Castro

APROBADO POR: _____ T/ / /



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE TURNITIN



Identificación de reporte de similitud: 2492571579

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR(ES)
ADECUACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD	* CASTILLO CORRO, Dalis Abigail ORCID: https://orcid.org/0009-0002-8412-628X * ABANTO UCEDA, Leslie Dajana ORCID: https://orcid.org/0008-0007-7790-3637
RECUENTO DE PALABRAS 12472	RECUENTO DE CARACTERES 60852
RECUENTO DE PÁGINAS 68 páginas	TAMAÑO DE ARCHIVO 6.10 MB
FECHA DE ENTREGA 21-oct-2024 12:10 p.m.	FECHA DE INFORME 21-oct-2024 12:16 p.m. (UTC-0500)

INFORME DE ORIGINALIDAD

• 19% Similitud General

ADECUACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	5%
2	renati.sunedu.gob.pe <small>Fuente de Internet</small>	1%
3	psicomotricidadxavier.blogspot.com <small>Fuente de Internet</small>	1%



Jose A. Bringas
Mg. José A. Guillermo Bringas
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
E E S P P "INDOAMÉRICA"

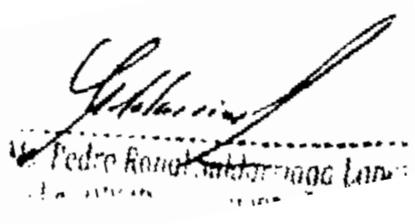
NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, o de los formatos elaborados por la Unidad de Investigación de la EESPP Indoamérica, serán considerados como COPIA NO CONTROLADA

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Saldarriaga López, Pedro Ronal , docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “INDOAMÉRICA”, de la ciudad de Trujillo, asesor del trabajo de investigación / de la tesis titulado: “Adecuación de juegos tradicionales recreativos para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” cuyos(as) autores(as) son Abanto Uceda, Leslie Dajana y Castillo Corro, Dalis Abigail, del Programa de Estudios de Educación Inicial, constatamos que la investigación tiene un índice de similitud de 19% verificable en el reporte de originalidad del programa de Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones. Hemos revisado dicho reporte y concluimos que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A nuestro leal saber y entender el trabajo de investigación / tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias estipuladas por la EESPP. “INDOAMÉRICA”.

Considero así mismo, que el presente trabajo de investigación / tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la EESPP. “INDOAMÉRICA” y en la normativa para la presentación de trabajos de investigación / tesis de la EESPP. “INDOAMÉRICA”. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados para tal fin.

Trujillo, 11 de Octubre del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor(a) Saldarriaga López, Pedro Ronal	
DNI: 79324593	Firma  Pedro Ronal Saldarriaga López
ORCID: (https://orcid.org/0000-0002-9124-6908)	

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL/OS AUTOR/ES

Nosotras, Abanto Uceda Leslie Dajana y Castillo Corro Dalis Abigail, egresadas del Programa Académico de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Indoamérica”, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al trabajo de investigación titulado:

“ADECUACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD” es de mi/nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que el trabajo académico/proyecto de investigación/informe de tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He/Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la ESSPP. “Indoamérica” de la ciudad de Trujillo.

Trujillo, de 11 de octubre del 2024

Apellidos y Nombres del Autor Abanto Uceda Leslie Dajana	
DNI: 77350931	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0009-0007-7790-3637	
Apellidos y Nombres del Autor Castillo Corro Dalis Abigail	
DNI: 70306246	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0009-0002-9412-628X	

DEDICATORIA

A mi madrecita Flor quien con su amor y apoyo incondicional me ha permitido llegar a cumplir mi más grande sueño. A mi hijo Oswaldo que con su tierna mirada acompañó cada momento de estudio, sacrificando tiempo y espacio. A mi familia Corro por ser el apoyo incondicional en mi vida, que con su amor y paciencia me respaldaron en todo momento.

Dalis Castillo Corro

Esta tesis está dedicada a mi familia, quienes me han apoyado a lo largo de mi vida, siendo ese apoyo incondicional en todo momento. Mostrándome en cada reto que vine atravesando, su entera confianza. Me la dedico a mí por nunca rendirme, y ese amor hacia lo que hago fue quien me ayudó a tomar buenas decisiones y buscar soluciones para vencer nuestras adversidades que se nos presentó y que se va a presentar.

Leslie Abanto Uc

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme día a día, acompañándome en cada paso de mi existir, por guiarme y darme ánimos en aquellos momentos complicados y de fragilidad. A mi hijo por ser mi inspiración y motivo, por ser mi alegría y razón de mis ansias de superación cada día. A mi profesor de investigación Dr. Napoleón Santiago Carbajal Lavado y asesor Pedro Ronal Saldarriaga López, quienes con su dedicación encomiable supieron orientarme para el término de este informe de investigación.

Dalis Castillo Corro

Agradezco a Dios por mantenerme de pie y darme esa fortaleza que día a día necesitaba, protegiéndome en mis traslados, y dándome fuerza para no dejarme vencer de nada ni de nadie. A cada uno de mis docentes que son parte del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógico Público Indoamérica, dado a su esfuerzo y dedicación por impartir de manera didáctica y práctica los conocimientos, han hecho posible el anhelo de seguir; lo que seguiré aplicando durante el desarrollo de mis acciones profesionales.

Leslie Abanto Uceda

PRESENTACIÓN

La psicomotricidad es necesaria y fundamental para el desarrollo del niño ya que favorece su crecimiento integral y su adaptación al mundo que les rodea. Desde las primeras etapas de la infancia, fomentar oportunidades para que los niños desarrollen habilidades motoras sólidas es fundamental ya que logramos promover su desarrollo físico, emocional, social y cognitivo, lo que sentará las bases para un futuro saludable y exitoso.

El presente trabajo de investigación, surge por el creciente interés que como maestras tenemos por mejorar el desarrollo integral del niño, por ello al evidenciar la falta de desarrollo de la competencia: **SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD** en los niños de 5 años del aula Fucsia de la Institución Educativa N° 251 del Distrito Florencia de Mora, Provincia de Trujillo. Para ello se aplicó un programa de **ADECUACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES RECREATIVOS** que fue trabajado con los niños del aula ya mencionada.

RESUMEN

El título del estudio es: Adecuación de juegos tradicionales recreativos para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad para desarrollarlo en el aula fucsia con los niños de 5 años de edad, de la I.E. N° 251- distrito de Florencia de Mora – 2022, se realizó mediante una investigación aplicada con un diseño cuasi experimental, con un grupo control (aula verde) y un grupo experimental (aula fucsia), cuyo objetivo es desarrollar la competencia mediante un programa de juegos tradicionales recreativos, lo cual nace debido a que los niños no han desarrollado la competencia ya que estaban en casa durante 2 años por la emergencia sanitaria y en la mayoría de los hogares no realizaban actividades físicas, sumado a ello fue el poco interés por desarrollar dicha competencia dentro del aula Se planteó un programa con la ejecución 10 sesiones para promover el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Para saber cómo están los niños de ambos grupos se aplicó un pre test y al finalizar se realizó un post test. La investigación fue aplicada en una muestra conformada por 45 niños. Los resultados fueron evaluados estadísticamente hallándose que la aplicación del programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos, muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles de desarrollo de las capacidades de la competencia.

Palabras claves: adecuación, competencia, juegos.

ABSTRACT

The title of this study is: Adaptation of traditional recreational games to develop competence: it develops autonomously through its motor skills to develop it in the fuchsia classroom with 5-year-old children from the I.E. N° 251- district of Florencia de Mora - 2022, was carried out through applied research with a quasi-experimental design, with a control group (green classroom) and an experimental group (fuchsia classroom), whose objective is to develop competence through a program of traditional recreational games, which arises because the children have not developed competence since they were at home for 2 years due to the health emergency and in most homes they did not perform physical activities, added to this was the little interest in developing said competence within the school. Classroom A program was proposed with the execution of 10 sessions to promote the development of competence: it develops autonomously through its motor skills. To find out how the children of both groups are doing, a pre-test was applied and at the end a post-test was done. The research was applied to a sample made up of 45 children. The results were statistically evaluated, finding that the application of the traditional recreational games program shows effectiveness by significantly increasing the levels of development of the competition's abilities.

Keywords: adaptation, competition, games.

ÍNDICE

PAGINA DE JURADO	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
PRESENTACIÓN	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
ÍNDICE	VIII
INDICE DE TABLAS Y FIGURAS	X
INDICE DE FIGURAS	X
CAPITULO I	
Introducción	
1.1.Realidad problemática	12
1.2.Enunciado del problema	13
1.3.Objetivos de investigación	13
1.4.Hipótesis	14
1.5.Justificación de la investigación	14
CAPITULO II	
Marco teórico	
2.1.Antecedentes de la investigación	17
2.2.Fundamentación teórica	20
2.3.Definición de términos	30
CAPITULO III	
Experiencia pedagógica	
3.1.Título	35

3.2. Definición	35
3.3. Objetivos	35
3.4. Enfoques y principios	36
3.5. Temática desarrollada	36
3.6. Secuencia de enseñanza y aprendizaje	39
3.7. Síntesis operativa-gráfica	40
3.8. Descripción de la experiencia	41
3.9. Evaluación	41

CAPITULO IV

Metodología de la investigación

4.1. Tipo de investigación	43
4.2. Diseño y descripción	43
4.3. Variables de estudio	44
4.4. Operacionalización de variables	44
4.5. Población y muestra	48
4.6. Muestreo	49
4.7. Métodos de investigación	49
4.8. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	50
4.9. Validez y confiabilidad de los instrumentos	50
4.10. Métodos y técnicas de procesamiento de datos	50

CAPITULO V

Resultados	51
-------------------	----

CAPITULO VI

Discusión de resultados	60
--------------------------------	----

CAPITULO VII

Conclusiones y recomendaciones	
---------------------------------------	--

7.1.Conclusiones	67
7.2.Recomendaciones	67
ANEXOS	75
1. ANEXO 01: Constancia de aplicación	75
2. ANEXO 02: Instrumento de evaluación	77
3. ANEXO 03: Actividades ejecutadas (se consideraron 2 de 10)	81

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. Población de las aulas de la I.E. 251	48
Tabla 2. Población de las aulas de 5 años.	49
Tabla 3. Resultado del pre test del grupo experimental	52
Tabla 4. Resultado del pre test del grupo control.	54
Tabla 5. Resultado del post test del grupo experimenta	56
Tabla 6. Resultado del post test del grupo control	58
Tabla 7. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras relacionadas	61
Tabla 8. Prueba de hipótesis estadística de comparación de medidas obtenidas	62
Tabla 9. Prueba de hipótesis estadística de comparación de medidas obtenidas	63

INDICE DE FIGURAS

Gráfico 1 Resultado del pre test del grupo experimental	53
Gráfico 2 Resultado del pre test del grupo control	55
Gráfico 3 Resultado del post test del grupo experimental	57
Gráfico 4 Resultado del post test del grupo control	59
Gráfico 5 Comparación visual entre el valor medio de una medida con el intervalo de confianza de la otra medida	65

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

En el 2020 y 2021, el desarrollo motor se ha visto totalmente afectado en los niños menores de 6 años, debido a las diversas medidas tomadas tras la pandemia.

Según datos gubernamentales el coronavirus “SARS-CoV-2, COVID-19”, el primer contagio fue en el 2019 el 17 de noviembre en Wuhan.

La directora de la OPS, Carissa F. Etienne (2021), menciona que dicha enfermedad afecta a los niños y adolescentes en ámbito mental y físico, insistiendo a plantear medidas para cuidar a su población, así mismo buscar medios necesarios para el desarrollo educativo de su alumnado de cada país.

El fisioterapeuta infantil Gabriel Guerrero (2022), nos dice que “ha habido mucha menos experimentación de la motricidad durante estos meses, esto ha hecho que el desarrollo motor se vea afectado en algunos niños”, es por ello que propone trabajar no solo con los escolares sino con los ppff, ya que estos están en la mayor cantidad de tiempo con los menores, así pueden favorecer al desarrollo de sus hijos y poder trabajar de manera conjunta.

El 06/03/2020 se da el primer caso de coronavirus en Peru, según afirmó el Ministerio de Salud (Minsa).

La doctora Yolanda Cuya (2022), nos dice que, durante los primeros años del niño, la baja socialización y la baja actividad motriz, ha afectado en el aprendizaje motor, de socialización y lenguaje y todo ello debido a la primera y segunda ola de coronavirus, considerando así que ello se verá reflejada en su vida adulta y la relación con la sociedad. Así mismo propone a los padres a impulsar a los niños a descubrir nuevas actividades y pasatiempos que favorezcan su desarrollo, por ello es importante adaptar un espacio en casa, en donde el niño pueda realizar algunas actividades motrices como saltar, correr, bailar, entre otras.

En la región la Libertad supervisaron a 10 unidades de gestión educativa local (UGEL) en donde la defensoría del pueblo halló distintas deficiencias causadas por la COVID 19, dentro de los cuales se destacó abandono de estudios, dificultades para acceder a la educación remota y el desarrollo de sus

capacidades, considerando dentro de las más importantes el crecimiento motor de los alumnos.

Trujillo, en su gran mayoría los hogares cuentan con medios tecnológicos, lo cual fue fundamental para la educación en tiempos de pandemia, sin embargo, los padres de familia no disponían de tiempo necesario para el apoyo a niños y adolescentes dentro de su hogar ya que por lo general están trabajando. Así mismo dentro del distrito de Florencia de Mora, en su gran mayoría los padres de familia so de escasos recursos para poder contar con los medios tecnológicos necesarios para la educación, lo cual fue un gran impacto así mismo la falta de tiempo y espacio para los estudiantes.

En la I.E. N° 251 del distrito de Florencia de Mora, los niños de 5 años del aula fucsia, su desarrollo motor se ha visto impactado por las acciones implementadas por la prevención al COVID-19, como consecuencia, experimentan problemas en el desarrollo de destrezas motoras como el salto, la carrera, la escalada, el rodar, el deslizamiento, el girar y el realizar volteretas, además de afectar su equilibrio y coordinación de movimientos.

1.2.Enunciado del problema

¿En qué medida la aplicación de un programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos influye en el desarrollo de la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los niños de 5 años de la I.E. N° 251, Florencia de Mora 2022?

1.3.Justificación de la investigación

La indagación tiene como meta mejorar el nivel del progreso de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad de los niños de 5 años de edad de la I.E. N° 251 del distrito de Florencia de Mora de la Provincia de Trujillo. Viendo esta situación en donde se evidencia las dificultades en su desarrollo psicomotor, específicamente en las áreas de coordinación y equilibrio, por ello proponemos un programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos como estrategia didáctica para favorecer sus habilidades motrices.

Le Boulch menciona que la motricidad es el mecanismo en el cual el niño puede expresar su psiquismo, donde el maestro interpreta y valora, a través del movimiento y el conocimiento de los niños, para luego favorecer aquellos conocimientos que lo requieran usando una estrategia adecuada. (Garófano,2017, pág. 92)

1.4.Objetivos de investigación

1.4.1 General

Validar el programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos para desarrollar la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 251, Florencia de Mora 2022.

1.4.2 Específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de implementar el programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos en niños de 5 años de la I.E. N° 251, Florencia de Mora-2022.

Diseñar el programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos como estrategia para desarrollar la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N° 251, Florencia de Mora 2022.

Aplicar un programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos como estrategia para mejorar la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N° 251, Florencia de Mora 2022.

Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, tras la implementación del programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos, en niños de 5 años de la I. E. N° 251, Florencia de Mora 2022.

Evaluar el programa de juegos tradicionales recreativos para desarrollar la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N° 251, Florencia de Mora 2022.

1.5.Hipótesis

Hipótesis de investigación

La aplicación del programa de adecuación de juegos tradicionales recreativos mejorará significativamente el desarrollo de la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en los niños de 5 años de la I.E. N° 251, Florencia de Mora 2022.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Antecedentes Internacionales

Paulina Pillco (2021) Tenemos un estudio que analiza las estrategias lúdicas como un recurso educativo para favorecer la psicomotricidad en estudiantes de 4 y 5 años de Cuenca, el cual tiene como objetivo el proponer estrategias que fortalezcan el planteamiento en estudiantes de educación inicial, la teoría utiliza método descriptivo y se concluye que mediante el juego lúdico se puede llegar a fortalecer la psicomotricidad, en especial la motricidad fina, los juegos son útiles para el aprendizaje, se ven mejoras en la coordinación visual, movimientos corporales, equilibrio y la seguridad para realizar diversas actividades con el cuerpo.

Reynaldo Ticona (2017) El estudio sobre la importancia del juego para desarrollar la psicomotricidad en el nivel inicial, tiene por objetivo el analizar el sistema educativo implementado por las docentes al asignar juegos para desarrollar la psicomotricidad en los pequeños; el método implementado es el descriptivo y se determina que el uso de los juegos en los infantes es fundamental para el desarrollo psicomotor mediante actividades lúdicas en donde el juego es un espacio integrado que le brinda a los niños oportunidades divertidas de aprender de manera creativa y motivadora.

María Cruz (2019) En el estudio sobre cómo los “Juegos tradicionales” afectan el desarrollo motor grueso en estudiantes de 3 y 4 años del centro educativo Rumiñahui, se empleó un enfoque cualitativo y se concluyó que la incorporación de juegos tradicionales condujo a mejoras en dicho desarrollo, comprobando así la relación entre las dos variables.

Bryan Cobos (2021) El estudio nos muestra vínculo entre “juego y la motora gruesa” en pequeños de 4 y 5 durante los años 2019-2020, tiene como objetivo el analizar el impacto del juego en la motricidad gruesa; se utilizó un método no experimental con enfoque mixto entre ellos el descriptivo, analítico-sintético y el inductivo-deductivo, donde se llega a la conclusión de que rara vez se utiliza el juego para mejorar la motricidad, por lo que se proponen juegos para anexar a la pedagogía del docente y eso ayude a desarrollar su motricidad gruesa.

Mónica Miranda (2018) Tenemos el estudio “juegos tradicionales y el dominio que tiene en el aumento de la motricidad gruesa”, el cual tiene como

objetivo el estimular la conciencia y las habilidades del cuerpo, entre ellas la coordinación y el equilibrio; el enfoque es descriptivo y se tiene por conclusión que los juegos tradicionales son herramientas de enseñando que te permiten desarrollar la motricidad gruesa, además de ayudas a los niños a formar sus habilidades de manera integral.

Antecedentes Nacionales

Edith Cajamarca (2018) El objetivo de investigar los efectos de “juegos cooperativos en la psicomotricidad” de los estudiantes de edad temprana consiste en evaluar hasta qué punto estos juegos tienen un impacto en la psicomotricidad. Se utilizó un enfoque práctico en el estudio y se llegó a la conclusión de que la implementación de un programa de actividades lúdicas resultó en una mejora en la coordinación de las habilidades motoras fundamentales, como correr, lanzar y saltar.

Carmen del Pilar Jiménez (2019) Se realiza un plan de juegos motores con el propósito de renovar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años. Su objetivo principal es verificar si este programa efectivamente contribuye a mejorar la psicomotricidad. Se emplea un enfoque práctico en la investigación y “se llega a la conclusión de que los juegos tienen un resultado positivo” de enriquecer el desarrollo motor, beneficiando tanto la masa muscular como el aspecto emocional de manera simultánea.

Liliana Castañeda (2019) Se ejecuto un estudio sobre el impacto del juego exploratorio en la psicomotricidad de estudiantes de 3 años, con el propósito de decidir hasta qué punto el plan de juego libre actúa en el desarrollo psicomotor de estos niños. Se empleó un enfoque descriptivo en la investigación y se concluyó que el mundo lúdico de los niños es intrínsecamente lúdico, dinámico y fascinante, ya que constituye una etapa de crecimiento y desarrollo de sus habilidades. Por lo tanto, es esencial fomentar el juego libre apropiado para su edad a fin de lograr un avance significativo en su desarrollo psicomotor.

Vilchez y Olivera (2019) En esta investigación, se examina el juego como una táctica destinada a tonificar habilidades psicomotoras en alumnos de 5. El propósito principal es analizar de qué forma el juego puede ejercer un impacto

positivo en el progreso de las habilidades psicomotoras de estos niños. Como resultado, se deduce que la inclusión del juego es esencial para estimular su crecimiento motor de manera participativa y enérgica.

Fresia Niquen (2021) En el estudio se tiene al “juego motor” para favorecer la motricidad gruesa en los infantes de 3 años, cuyo objetivo es demostrar que el juego motor “Moviéndome aprendo” favorece sus habilidades motrices gruesas en los pequeños de 3 años, donde se llegó a la conclusión de que la psicomotricidad infantil es necesaria e importante para el desarrollo en sus diferentes formas, al implementar diversas actividades, se tiene que los niños aprenden habilidades motoras de acuerdo a su edad cuyo beneficio es el crecimiento, aprendizaje y desarrollo en la etapa preescolar.

Elizabeth Berdiales (2019) El estudio “Juegos creativos para el progreso de la psicomotricidad gruesa” en los alumnos de 2 años, coloco como propósito identificar la conexión entre los juegos creativos y la psicomotricidad gruesa; donde evidencia una relación significativa, que permite la mejora del esquema corporal, el equilibrio y la lateralidad, por lo que se valoran las relaciones existentes.

Antecedentes Locales

Pereda Quiroz (2020) El lugar de investigación presenta diversas cuestiones de convivencia, conexión e interacción de los participantes, lo cual genera conflictos como agresividad, egocentrismo y el incumplimiento de las reglas o normas. Al aplicar los juegos tradicionales, no mejoró el aprendizaje y la convivencia escolar, de los escolares de 4 años, dado a que su entorno tiene presencia de actos de violencia, entonces los esfuerzos se invalidan.

Prado y Rojas (2017) La investigación tiene como objetivo mejorar la cooperación mediante los juegos tradicionales, se realizaron pruebas previas y pruebas posteriores. En la prueba preliminar se mostró que una gran mayoría de los estudiantes desarrollaron buenas habilidades de cooperación; al implementar los juegos tradicionales, las habilidades de cooperación de los niños mejoraron en casi un 100%.

Avalos y Polonio (2022) Se tiene una relación entre “juegos tradicionales y la psicomotricidad” en los infantes de 5 años; se tiene un enfoque cuantitativo con diseño correlacional, se utilizaron listas de verificación que pasaron por el programa SPSS y los resultados obtenidos es una correlación positiva entre las variables y una menor correlación entre las dimensiones motoras y cognitivas; y respecto a la dimensión socioemocional, no hubo correlación. No todos los niños bajostienen problemas para desarrollar actividades psicomotoras.

Limo Soto (2021) El objetivo es determinar el efecto de “juegos tradicionales en la motricidad” infantil en infantes de 5 años. Utilizo un diseño “pre experimental” ejecutado con 1 grupo, se utilizan pautas de seguimiento basadas en 3 criterios: siempre, algunas veces y nunca, con puntuaciones del 1 al 3. A manera general, los pequeños mejoraron la expresión corporal, se obtuvieron porcentajes obtenidos en pruebas previas y en las pruebas posteriores, con las actividades requeridas y apoyadas, los niños tuvieron mejoras positivas respecto a expresión corporal y comunicación.

Alarcón Meza (2016) Su eje es que los niños mejoren sus habilidades motoras gruesa; el estudio es aplicado, cuasi experimental y se implementó la prueba TEPSI para medir la coordinación motora gruesa de los pequeños, con calificación de 1 y 0. Después de las actividades al aire libre, más del 90% de los pequeños mejoraron su coordinación motora gruesa, aludiendo que los juegos al aire libre contribuyen satisfactoriamente en el desarrollo de los estudiantes.

2.1. Fundamentación teórica

Bases epistemológicas

Nuestras bases epistemológicas de la teoría de Jean Le Boulch fue un pedagogo y filósofo Francés reconocido por su contribución a la teoría del desarrollo motor y la educación física. Sus ideas se basan en una perspectiva filosófica que aborda la educación y el movimiento desde diferentes dimensiones. A continuación, se presentan algunas bases filosóficas importantes de la teoría de Jean Le Boulch:

Corporalidad: Le Boulch considera que el cuerpo es el único y el medio fundamental para el desarrollo humano. Reconoce el interés de la experiencia corporal en el aprendizaje y destaca la necesidad de un enfoque educativo que integre el cuerpo, la mente y las emociones.

Psicomotricidad: La teoría de Le Boulch se basa en el concepto de psicomotricidad, que se refiere a la relación entre el pensamiento, el movimiento y la emoción. Según él, el desarrollo motor y el desarrollo cognitivo están intrínsecamente vinculados, y el movimiento es una forma fundamental de expresión y aprendizaje.

Placer y juego: Le Boulch enfatiza la importancia del placer y el juego en el proceso educativo. Considera que el movimiento y la actividad física deben ser disfrutados por los individuos, y el juego es un medio para explorar y desarrollar habilidades motoras, cognitivas y sociales.

Globalidad: Le Boulch aboga por un enfoque global en la educación física, que considera el desarrollo integral del ser humano. Reconoce la interacción entre los aspectos físicos, intelectuales, emocionales y sociales del individuo, y busca promover un equilibrio entre ellos a través de la actividad física.

Diversidad: La teoría de Le Boulch reconoce y valora la diversidad de los individuos en términos de sus capacidades y ritmos de desarrollo. Propone adaptar la enseñanza y el aprendizaje a las exigencias individuales, permitiendo a cada persona avanzar a su propio ritmo y desarrollar al máximo su potencial.

Estas bases filosóficas subyacen en la teoría de Jean Le Boulch y proporcionan un marco para comprender su enfoque pedagógico en “el entorno de la educación física y el desarrollo motor”

JUEGO:

Etimología

Juego: Proviene del latín "iocus", que simboliza "broma" o "diversión". A lo largo del tiempo, el significado de "iocus" se amplió para incluir

actividades de entretenimiento y competencia, y se desarrolló en diferentes idiomas con diferentes formas y acepciones.

Definición:

Es una actividad voluntaria y placentera, realizado con ciertas reglas o estructuras definidas. Es una forma de actividad humana que se lleva a cabo tanto por diversión como por aprendizaje y desarrollo. El juego puede ser físico, mental o simbólico, y puede involucrar a uno o más participantes.

El juego es un punto esencial del desarrollo humano, especialmente en la infancia, ya que proporciona oportunidades para explorar, experimentar, aprender habilidades, desarrollar la imaginación, socializar y resolver problemas. Mediante el juego, los niños y adultos pueden favorecer competencias cognitivas, emocionales, sociales y físicas de manera lúdica y creativa.

Algunas características del juego incluyen:

Voluntariedad: El juego es una actividad libremente elegida. Los participantes deciden participar en el juego de manera activa y no están obligados a hacerlo.

Reglas: El juego tiene reglas o estructuras que lo definen y lo diferencian de otras actividades. Estas reglas pueden ser establecidas por los participantes o seguir reglas preestablecidas.

Placer: El juego es una actividad placentera. Los participantes disfrutan y encuentran satisfacción en el proceso del juego, independientemente del resultado final.

Imaginación y creatividad: El juego estimula la imaginación y la creatividad al posibilitar que los jugadores inventen situaciones, personajes y escenarios, y exploren diversas alternativas.

Aprendizaje y desarrollo: A través del juego, se adquieren y practican habilidades, se experimenta con diferentes roles y situaciones, y se desarrollan competencias sociales, emocionales, cognitivas y físicas.

Interacción social: El juego puede ser ‘una actividad social’, en dónde se puede interactúan entre sí, establecen relaciones, cooperan, compiten y aprenden a seguir normas y respetar a los demás.

El juego tiene un papel fundamental en diferentes aspectos de la vida humana, desde la educación y el desarrollo infantil hasta el entretenimiento, la recreación y el fomento de la creatividad en los adultos. Además, el juego también puede tener beneficios terapéuticos y ser utilizado como una herramienta para promover el bienestar emocional y mental.

TRADICIONAL:

Lo tradicional es aquello que transmite de generación en generación en su cultura o comunidad pueden ser las prácticas, costumbres, valores y conocimientos. Estas tradiciones suelen tener una larga historia y son consideradas parte del patrimonio cultural de un grupo.

Lo tradicional puede manifestarse en diferentes situaciones, como la música, la danza, la vestimenta, la gastronomía, las celebraciones, las ceremonias religiosas, las artesanías, las historias y leyendas, entre otros. Estas prácticas tradicionales a menudo están arraigadas en la historia, las creencias, los valores y las experiencias compartidas de una comunidad, y juegan un papel importante en su identidad cultural.

Las tradiciones pueden variar considerablemente de una región a otra e incluso dentro de un mismo país, ya que cada comunidad tiene sus propias costumbres y prácticas particulares. Además, las tradiciones también pueden evolucionar y adaptarse a lo largo del tiempo, manteniendo su esencia, pero incorporando cambios o influencias externas.

Las tradiciones tradicionales pueden tener diferentes propósitos y significados, como preservar la memoria colectiva, fortalecer la cohesión social, transmitir conocimientos y habilidades, celebrar eventos importantes, expresar la identidad cultural y promover un sentido de pertenencia.

Es importante destacar que, si bien las tradiciones tradicionales pueden ser valoradas y apreciadas como parte del legado cultural de una comunidad, también es necesario analizarlas críticamente en el contexto actual, considerando su relevancia, impacto y posibles efectos negativos, como la discriminación o la exclusión de

ciertos grupos. El equilibrio entre la preservación de las tradiciones y la apertura al cambio y la inclusión es un desafío constante en la sociedad contemporánea.

JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos educativos tradicionales son actividades lúdicas que se fueron transmitiendo en el transcurso del tiempo, de generación en generación y que se utilizan con fines educativos. Estos juegos suelen estar arraigados en la cultura y tradiciones de una comunidad, y suelen transmitir conocimientos, habilidades y valores de manera divertida y participativa.

Según Manuel Saco; Eusebio Acedo y Carolino Vicente (2001) nos dicen que “el juego tradicional, son aquellos que se van pasando de generación en generación y generalmente de forma oral”.

Estamos de acuerdo con los autores ya que los juegos tradicionales, son juegos que se desarrollaron dentro de nuestra propia localidad, donde nuestros padres o familiares tuvieron la oportunidad de disfrutar de dichos juegos, que van siendo transmitidos de generación en generación.

Es un medio mediante el cual podemos obtener múltiples beneficios (socialización, creatividad, expresión, psicomotricidad, etc.) a favor del niño o niña. Son juegos que necesitan de un espacio apropiado para poder desarrollar sus habilidades motrices básicas del niño o niña como: saltar, correr o caminar, etc.

Los materiales que se utilizan en los juegos, son materiales que se pueden encontrar en nuestro propio hogar.

Durante el siglo XXI se desea volver a transmitir los juegos tradicionales, incrementándolo en el ambiente educativo, con la finalidad de ir dejando poco a poco el exceso de tecnología de nuestros niños y niñas de nuestro entorno.

Características

Los juegos tradicionales, favorecen al niño en su desarrollo integral, donde observamos un aprendizaje social, psicomotor y comunicativo.

Según Morera (2008) en su investigación nos dice que González (2000) y Lavega (1999) algunas características de los juegos tradicionales son:

- Herencia cultural.
- Reglas simples, fácil comprensión y memorización.
- Material simple.
- Participación colectiva.
- Flexibilidad y adaptabilidad.
- Conexión con la naturaleza y el entorno.
- Valor educativo.

Según Cortizas, (2005) nos dice que “el juego tradicional también se caracteriza por desarrollar los siguientes aspectos: conocimiento del propio cuerpo, desarrolla la motricidad general, equilibrio postural, coordinación y detalla la interpretación de roles,

Clasificación

Según José Torres (2013) en el catálogo de “propuestas de clasificación del juego como actividad ludo motriz” nos dice que Subiza, M.J. (1991) clasifica los juegos en cuatro tipos:

- Aún ejecutados:

“Juegos de carrera o persecución, de salto, juegos intelectuales, juegos con animales”

- Desaparecidos:

“Juegos con materiales sencillos, de habilidad con apuestas, de lanzamiento”

- Que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad:

“Juegos imitativos, juegos con canciones, las temáticas van con el tiempo en el que se utilizan”

TEORÍA DE JEAN LE BOULCH

Biografía Jean Le Boulch

Jean Le Boulch nació en Francia el 25 de Junio de 1920, fue un destacado pedagogo y profesor, falleció el 20 de junio de 1997. Es reconocido por su interés y contribución en “educación física y la pedagogía del movimiento”.

Es conocido por su enfoque pedagógico del movimiento y la educación del gesto. Le Boulch consideraba que el movimiento y la acción eran esenciales para el crecimiento de los seres humanos y que la educación física debía ir más allá de la simple práctica deportiva, promoviendo el desarrollo global del individuo en aspectos cognitivos, emocionales y sociales.

Le Boulch abogaba por una educación física basada en la experiencia motriz y en la diversidad de actividades, promoviendo el descubrimiento y la experimentación por parte de los estudiantes.

El método psicocinético de Jean Le Boulch

El método se basa en la integración de los aspectos psicológicos y cinéticos en la educación, utilizando el movimiento como recurso para el desarrollo integral del ser humano. Busca estimular el desarrollo cognitivo, emocional y motor a través de actividades motrices variadas y estructuradas.

Según su enfoque, el cuerpo y la mente están interrelacionados, y el movimiento juega un papel crucial en la evolución de la inteligencia y el desarrollo de la personalidad.

El método psicocinético se fundamenta en 4 principios :

1. La globalidad: Le Boulch consideraba que el desarrollo integral de la persona implica la adaptación de los aspectos cognitivos, afectivos, motores. Al tratar estos aspectos por separado, el método busca desarrollarlos de manera conjunta y armónica.
2. La individualización: El enfoque de Le Boulch reconoce las diferencias individuales dando importancia de adaptar la enseñanza a las necesidades de

cada niño. Se busca tener en cuenta las características únicas de cada persona para brindar una educación personalizada.

3. La acción y el movimiento: Según Le Boulch, el movimiento y la acción son esenciales para el aprendizaje significativo. El método psicocinético busca involucrar a los estudiantes en actividades motrices variadas y desafiantes que estimulen su desarrollo cognitivo y emocional.
4. La estructuración: El enfoque pretende proporcionar a los niños un sistema organizado y escalonado de juegos que les permita progresar de manera gradual en su desarrollo. Ofrece una secuencia coherente de enseñanza donde facilita la transacción ordenada de habilidades y conocimientos.

Psicocinética en la etapa preescolar

La psicocinética en la etapa preescolar busca proporcionar un entorno estimulante y adecuado para que los niños ejecuten sus capacidades motoras, cognitivas y socioafectivas. A través del movimiento y la acción, se promueve su crecimiento integral y se sientan las bases para un desarrollo saludable en etapas futuras de la vida.

En etapa preescolar, enfoque psicocinético se centra en adecuar niños con experiencias motrices variadas y enriquecedoras que les permitan explorar o desarrollar sus habilidades físicas y mentales. Algunas características y elementos clave de la psicocinética en esta etapa incluyen:

1. Se promueve el juego libre y estructurado, así como la participación en actividades físicas que involucren movimientos y desafíos adaptados a las capacidades y necesidades de los niños preescolares.
2. Se promueve el crecimiento de destrezas motoras esenciales, tales como correr, saltar, escalar, lanzar y atrapar. A través de una amplia gama de actividades recreativas y diversas, se persigue mejorar la coordinación motriz, el equilibrio, la fuerza y la habilidad para manejar objetos.

3. Se proporcionan oportunidades para que los niños exploren su entorno físico, interactúen con objetos y experimenten con diferentes movimientos. Esto promueve el desarrollo de la percepción espacial, la conciencia corporal y la coordinación visomotora.
4. Las actividades físicas en la educación psicomotriz preescolar también buscan promover el desarrollo cognitivo. Se presentan desafíos que implican la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la planificación de acciones, lo que conlleva al fortalecimiento de habilidades cognitivas como la concentración, la memoria y el proceso de razonamiento.
5. Se fomenta la interacción social y el juego cooperativo, permitiendo a los niños preescolares aprender a trabajar en equipo, comunicarse, compartir y respetar a los demás. El enfoque psicocinético promueve la inclusión y la colaboración entre los niños.

Educación por el movimiento según Jean Le Boulch

Según Le Boulch, es un enfoque integral lo cual utiliza el movimiento como medio para el desarrollo general de la persona, integrando aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales.

Para Le Boulch, el movimiento es primordial para el aprendizaje y el desarrollo humano. Considera que, a través del movimiento, los individuos exploran el mundo, adquieren experiencias sensoriales y construyen su conocimiento sobre sí mismos y su entorno.

La educación por el movimiento propuesta por Le Boulch se basa en los siguientes principios:

Globalidad: Le Boulch resalta la idea de que el ser humano es una unidad integrada de cuerpo y mente. Por lo tanto, la educación por el movimiento se centra en el desarrollo general de la persona, abarcando aspectos físicos, intelectuales, emocionales y sociales.

Experiencia motriz: Le Boulch sostiene que el movimiento es una experiencia fundamental para el aprendizaje significativo. A través de actividades

motrices y experiencias prácticas, los individuos construyen su conocimiento y desarrollan habilidades y competencias.

Diversidad de movimientos: El enfoque de Le Boulch enfatiza la importancia de proporcionar a los individuos una amplia gama de experiencias motrices. Esto incluye actividades de locomoción, manipulación, equilibrio, coordinación y expresión corporal, entre otros, para que puedan desarrollar habilidades y capacidades motoras variadas.

Progresión y adaptación: La educación por el movimiento debe adaptarse a sus necesidades y capacidades individuales en cada persona. Se busca una progresión gradual en la dificultad y la complejidad de las actividades, permitiendo que cada individuo avance a su propio ritmo y nivel de desarrollo.

Relación con el entorno y la cultura: Le Boulch destaca la importancia de considerar el entorno y la cultura en la educación por el movimiento. Reconoce como influye nuestro entorno físico y social en el desarrollo del individuo y la importancia de integrar elementos culturales y tradicionales en las actividades motrices.

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD

La competencia:

Etimología

La etimología de la palabra "competencia" dentro del contexto en pedagogía tiene sus raíces en el latín. La palabra "competentia" en latín significa "idoneidad", "habilidad" o "aptitud". En el ámbito educativo, el término se ha empleado en describir la capacidad de un individuo para realizar ciertas tareas o alcanzar determinados objetivos de manera efectiva y exitosa

Definición

Según Minedu (2016) en el Currículo Nacional de la educación básica nos dice que “La competencia se refiere a la habilidad que posee cada

estudiante para unir diversas destrezas con el propósito de alcanzar un objetivo concreto en una situación particular, actuando de forma adecuada y ética”

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Según Minedu (2016) El alumno desarrolla una comprensión de sí mismo al interactuar en su entorno con estudiantes que lo rodean, lo que contribuye al fortalecimiento de su identidad y autoestima. Internaliza y coordina movimientos de manera eficaz en actividades físicas como juegos, deportes y tareas cotidianas. Puede utilizar su cuerpo para expresar y comunicar ideas, emociones y sentimientos, ya sea a través de gestos, posturas o cambios en el tono muscular.

CAPACIDADES:

Comprende su cuerpo: En otras palabras, el niño incorpora en su comprensión la ubicación de su cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento, en relación con el espacio, el tiempo, los objetos y las personas a su alrededor.

Se expresa corporalmente: Emplea el lenguaje corporal como una forma de transmitir emociones, sentimientos y pensamientos. Esto incluye la utilización del tono de voz, gestos, expresiones faciales, posturas y movimientos para comunicarse, lo que fomenta la creatividad al aprovechar todos los recursos disponibles a través del cuerpo y el movimiento.

2.3. Definición de términos

Programa:

Riart (1996, como se citó en Molina, 2008) Nos dice que un programa “es la organización y ejecución de contenidos en un período de tiempo determinado con el fin de alcanzar metas específicas en función a necesidades de individuos, grupos o instituciones arraigadas en contextos espaciotemporales específicos.”

Juegos:

Pugmire-Stoy (1996, como se citó en Pérez, 2015) Establece una definición del juego como "el proceso mediante el cual se logra representar el mundo de los adultos y se establece un puente entre mundo real e imaginario, evolucionando en tres fases: entretener, estimular la actividad y ejercer influencia en el desarrollo".

Juegos tradicionales:

Según **Maestro (2005, como se citó en Cancino, Peña y González, 2018)**, Los juegos tradicionales son una parte fundamental e inseparable de la vida de las personas, estos juegos representan una expresión social y cultural de cómo el ser humano se ha adaptado y relacionado con su entorno a lo largo del tiempo.

Competencia:

Según **(RAE)** Nos habla acerca de “aptitud, talento, cualidad que dispone alguien para el buen ejercicio de algo”

Según **Minedu (2016)** En el Currículo Nacional de la educación básica se indica que confía que los estudiantes adquiera la capacidad de comprender y adaptar su posición, movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y las personas que lo rodean, ya sea estando en reposo o en movimiento, donde dominan las capacidades siguientes:

Comprende su cuerpo, lo cual significa que la persona integra su cuerpo en reposo o en movimiento dentro del contexto del espacio, el tiempo, los objetos y otras personas que lo rodean

Se expresa corporalmente, es decir maneja la expresión corporal para transmitir emociones, sensaciones y pensamientos, lo que implica el uso del tono, gestos, expresiones faciales, posturas y movimientos para comunicarse. Esto implica aprovechar su creatividad al utilizar los recursos disponibles en el cuerpo y el movimiento

Expresividad motriz:

Aucouturier (2004, como se citó en Ruiz, 2005) Se da cuando el niño desarrolla las capacidades de simbolismo, identidad y lenguaje. El niño puede verse a sí mismo, puede ver cómo se mueve, como se comporta, toma conciencia de que el mundo existe, que su cuerpo les pertenece y que características tiene; aquí es cuando se tiene que tener cierta distancia y respeto en cuanto a afecto y muestras de cariño.

Relajación:

Guillaud (2005) El trabajo de relajación tiene el beneficio de mantener un clima tranquilo frente a la falta de concentración, ruido ambiental, entre otros problemas. Se debe mantener la calma para implementar actividades orientadas a la tranquilidad y así tener un mejor desarrollo motriz, ya que es un apoyo a la construcción del aprendizaje. En dichas actividades los niños controlan sus movimientos, son conscientes de su esquema corporal, conviven de mejor manera con los demás, entre otros. **(pp.6-7)**

Representación:

Ministerio de Educación y Ciencia (2007) Es el descubrimiento de los niños de diferentes realidades y del cómo lo entienden ellos. También hace referencia a la relación de los objetos con sus propiedades, el niño indaga y va construyendo esquemas de los objetos. La representación es un nexo entre el mundo exterior y su interior, los sentimientos, pensamientos e interacción con los demás. **(pp.33-35)**

Asamblea:

Mir Costa et al. (2005) Se utiliza como un recurso para decidir, valorar y establecer el dialogo tanto en el salón de clases como en el patio de juegos. Aquí se junta lo aprendido en clases y la integración de los alumnos con distintas capacidades, lo cual favorece a la diversidad. **(pp.158)**

Verbalización:

Cohen (2003) Es cuando se le permite al niño tomarse el tiempo para planificar y organizar las ideas que va a decir, no necesariamente en voz alta e inclusive, el pequeño puede hablar consigo mismo, lo importante es que el infante pueda transmitir y expresar sus necesidades y deseos a la otra persona. **(pp.77)**

Coordinación:

Hafelinger y Schuba (2019) Es la base de los movimientos corporales y ayudan al aprendizaje, la auto regulación y adaptación de los movimientos; es un factor central respecto al rendimiento motor, dado a que te permite establecer la condición física, la resistencia, movilidad, velocidad, fuerza, entre otros.

Equilibrio:

Lleixà Arribas et al. (1990) Se divide en 2 formas, el equilibrio dinámico y el equilibrio estático, se necesita de ambos para tener un buen equilibrio y centro de gravedad. El equilibrio te permite orientarte en el espacio y te da la estabilidad necesaria para realizar diversas actividades. La evolución del equilibrio va a depender de las vías que transportan la información de los receptores. **(pp.141-142)**

Esquema corporal:

Conde Caveda et al. (2004) Se trata de la comprensión de nuestro propio cuerpo, donde nos damos cuenta de sus componentes, habilidades y restricciones. Hay quienes opinan que este entendimiento es innato, tanto en estados de reposo como en movimiento, en relación con el entorno espacial y los objetos cercanos. Son las imágenes mentales que poseemos de nuestra propia anatomía. **(pp.34)**

Características del niño de cinco en su desarrollo motriz

A los cinco años de edad, los niños han alcanzado importantes hitos en su desarrollo motor. A continuación, se presentan algunas características comunes de la progresión de etapas motriz de los alumnos:

Coordinación motriz fina: Los estudiantes menores de 6 años han desarrollado una mayor destreza en el uso de sus manos y dedos. Pueden manipular objetos más pequeños con mayor precisión, como recortar con tijeras, abotonar y dibujar formas más detalladas.

Coordinación motriz gruesa: Los niños de cinco años han mejorado su coordinación y control en los movimientos de todo su cuerpo. Pueden caminar, correr, saltar, trepar y equilibrarse con mayor facilidad y confianza. También pueden montar en bicicleta con ruedas de entrenamiento o triciclo.

Habilidades de equilibrio: A esta edad, los niños han desarrollado un mejor equilibrio y control de su cuerpo. Pueden mantenerse de pie en un pie durante unos segundos, caminar en línea recta sin perder el equilibrio y saltar en un solo pie.

Control de la motricidad gruesa: A los 5 años de edad pueden coordinar movimientos más complejos y controlar su cuerpo en diferentes situaciones. Pueden realizar movimientos de baile simples, lanzar y agarrar una pelota con mayor precisión y participar en juegos de persecución y captura.

Control postural: Durante esta edad los niños desarrollan un mejor control postural y pueden sentarse y pararse sin problemas. También pueden cambiar fácilmente de una posición a otra, como de estar sentados a arrodillarse o pararse.

Desarrollo de la lateralidad: A los cinco años, los niños suelen mostrar una preferencia por el uso de una mano (derecha o izquierda) y muestran una mayor conciencia de su propio cuerpo y de su lado dominante.

Es importante tener en cuenta que el desarrollo motor puede variar de un niño a otro. Algunos pueden alcanzar estas habilidades antes o después de los cinco años, cada estudiante tiene su propio ritmo de desarrollo.

CAPITULO III
EXPERIENCIA
PEDAGÓGICA

3.1. Título

Adecuación de juegos tradicionales recreativos

3.2. Definición

Jean Le Boulch (1992) nos dice que el método psicocinético se basa en la educación por medio del movimiento, lo cual según sus estudios racializados menciona que es interesante en el incremento del niño, lo cual permitirá obtener diversas habilidades. (pág. 8)

Le Boulch sostiene que, por medio del movimiento podemos incentivar al niño a socializar y apoyar las actividades en grupo, ya que a través de ello obtenemos el desarrollo integral de una persona.

Por la experiencia dada el aula Fucsia de los niños de 5 años, tomamos como pilar a dicho autor para el desarrollo de nuestro proyecto ya que se requiere desarrollar el área psicomotriz, mediante actividades de juegos tradicionales recreativos, adaptados a las necesidades e intereses, donde se vea reflejado un logro en sus habilidades motrices.

3.3. Objetivos

General

Desarrollar la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 251, Florencia de Mora 2022.

Específicos

Desarrollar la capacidad: Comprende su cuerpo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 251, Florencia de Mora 2022.

Desarrollar la capacidad: Se expresa corporalmente en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 251, Florencia de Mora 2022.

3.4. Enfoques y principios

Segun Le Boulch la psicocinética se justifica teóricamente bajo los siguientes principios (Cardozo, 2017, pág. 8):

- Pedagogía activa.
- Estructuración recíproca
- Recalca la experiencia vivida y su valor educativo.
- Prioriza la "dinámica de grupo" como un método para socializar.
- Favorece los aprendizajes rápidos, respetando el desarrollo del niño.

Propone dos tipos de sesiones didácticas para ejecutar estos principios, las cuales incorpora las siguientes actividades:

1. Juegos y acciones para la expresión corporal.
2. Practicas psicomotoras que incluyen ejercicios de: coordinación, reconocimiento y comprensión del cuerpo propio, adaptación al tiempo, percepción del tiempo, percepción del espacio y organización espaciotemporal.

En el desarrollo de nuestra propuesta tenemos una secuencia basada en los procesos pedagógicos del programa curricular nacional de educación inicial:

- Inicio
Perfeccionamiento de la motricidad global.
- Desarrollo
Percepción del "cuerpo propio"
- Cierre
Acceso al espacio orientado

3.5. Temática desarrollada

Área	(variable) Competencia	(dimensiones) Capacidad	(subdimensiones) Desempeño	Actividades
PS IC	Se desenvuelve	● Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera	¡Jugamos matagente!

O M O T R I C I D A D	de manera autónoma a través de motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente 	independiente, utilizando habilidades fundamentales como correr , saltar, etc.	
			mediante las cuales expresa sus emociones al explorar las	¡Jugamos a los encostalados!
			capacidades de su cuerpo en relación con el entorno, el tiempo, la superficie y los objetos.	¡Jugamos al rayuelo!
			De esa manera las actividades, presenta un mayor dominio y control de un lado de su cuerpo.	¡Jugamos a los encantados!
				¡Jugamos a la salta soga!
			Realiza acciones y gestos de coordinación entre vista y manos o entre vista y pies que demuestran un alto grado e precisión. Estas	¡Jugamos Kiwi!

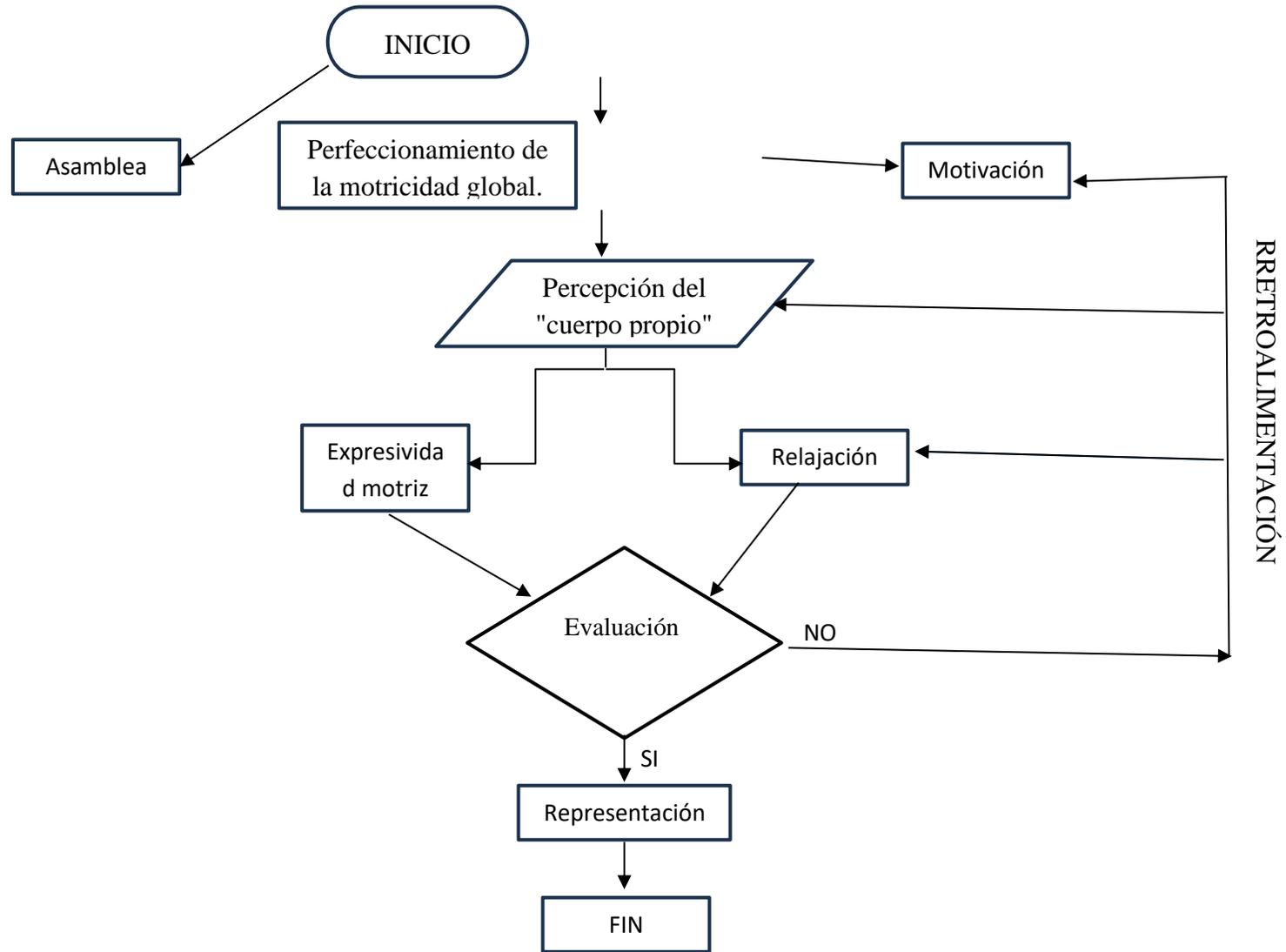
			<p>acciones se llevan a cabo en diversas situaciones diarias, de juegos o de expresión artística visual adaptándose a las limitaciones espaciales y las particularidades de los objetos, materiales y/o herramientas empleadas, en sus propias necesidades e intereses, capacidades.</p>	<p>¡Jugamos al hilo!</p>
			<p>Es consciente de sus sensaciones físicas y puede detectar las necesidades y variaciones en su estado corporal, la respiración y el sudor. Identifica distintas partes de su cuerpo al asociarlas en acciones y mencionarlas naturalmente en diversas situaciones diarias. Al representar el cuerpo o de otra persona, lo hace de manera personalizada, añadiendo más detalles de forma humana he incluyendo algunas</p>	<p>¡Jugamos a las carretillas!</p>
				<p>¡Jugamos al lobo!</p>
				<p>¡Jugamos a la gallinita ciega!</p>

			características individuales, como el tipo de cabello (corto, largo, lacio, rizado, etc.)	
--	--	--	---	--

3.6. Secuencia de enseñanza y aprendizaje

Principios	Actividad
<p>Perfeccionamiento de la motricidad global.</p> <p>La imitación inconsciente, motivada por el afecto.</p>	<p>Asamblea:</p> <p>Formamos un círculo y dialogamos sobre las normas o reglas para el cuidado y uso del material, cuidado de sus compañeros y uso del espacio.</p> <p>Se les presenta y exploran el material.</p>
<p>Percepción del "cuerpo propio".</p> <p>Superioridad que las personas tienen de su propio cuerpo.</p>	<p>Expresividad motriz:</p> <p>Reconocemos el espacio, para realizar los ejercicios del calentamiento.</p> <p>Se explica y reparte el uso del material, para desarrollar el juego planificado.</p> <p>Relajación:</p> <p>Llevamos una vuelta a la calma mediante canciones relajantes en un lugar agradable.</p> <p>Finalmente realizan ejercicios de respiración (inhalar - exhalar).</p>
<p>El acceso al espacio orientado.</p> <p>Representación de la imagen del cuerpo y la del espacio.</p>	<p>Representación:</p> <p>Los niños representan de manera libre lo que les gusta de lo que desarrollaron.</p>

3.7. Síntesis operativa-gráfica



3.8.Descripción de la experiencia

La propuesta tiene como objetivo brindar apoyo directo a los alumnos del grupo experimental para renovar su competencia en la ampliación de habilidades motoras, que se han dividido en las siguientes dimensiones: comprensión de su cuerpo y expresión corporal de manera autónoma.

Durante las sesiones de aprendizaje, los niños del grupo experimental manifestaron un progreso positivo en la realización de juegos tradicionales recreativos. La motricidad juega un rol esencial en el crecimiento completo de los niños, dado que comprende movimientos que afectan todo su cuerpo, permitiéndoles moverse y proporcionándoles la seguridad necesaria para descubrir su entorno.

3.9.Evaluación

La evaluación se inició después de formar los dos grupos, realizando un pretest para medir la competencia en ambos grupos, se vincula a la capacidad de los niños de 5 años para desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad. Luego, se preparó al grupo experimental mediante un programa que adaptaba juegos tradicionales recreativos, con un total de 10 sesiones, cada una de 45 minutos. En contraste, el grupo de control no recibió esta preparación especial y siguió el método de enseñanza tradicional. Finalmente, se administró un post test a ambos grupos para evaluar nuevamente la competencia en términos de su capacidad para desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad, con el fin de analizar la variable independiente.

CAPITULO IV
METODOLOGÍA
DE LA
INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación

Es modelo “Experimental” porque el indagador ordena una o más variables de estudio. Guevara (2020) “El investigador interviene baja dos grupos, grupo control y grupo experimental, donde el investigador maneja la variable independiente y observa el impacto que, en la variable dependiente, generando cambios en el grupo experimental. Así mismo se realiza una evaluación a ambos grupos en dos momentos, al comienzo iguales en sus variables y al final, cuando la variable dependiente ya fue manipulada e el grupo experimental. (pág. 168)

4.2 Diseño y descripción

Tiene el grupo experimental en el cual se ha manipulado la variable dependiente, también se tiene un grupo control el cual no se somete a la variable independiente en donde se realiza en una evaluación al grupo testigo y grupo probado al final de la manipulación de la variable dependiente. (Agudelo, 2010, pág. 24)

En esta investigación se utilizará el diseño cuasi experimental, con pre test y un pos test, con grupo control y grupo experimental. El diseño es:

N	Pre test	Variable	Pos test
Gc	O1	-----	O2
Ge	O3	X	O4

Donde:

Gc: Grupo control

Ge: Grupo aprobado

O1: Observación inicial (pre test) aplicado al grupo control

O2: Observación final (pos test) aplicado al grupo testigo

O3: Observación inicial (pre test) aplicado al grupo experimental

O4: Observación final (pos test) aplicado al grupo experimental

X: Programa de adecuación de Juegos tradicionales recreativos

4.3. Variables de estudio

Variable independiente: Adecuación de juegos tradicionales recreativos

Variable dependiente: Competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

4.4 Operacionalización de variables

Variable Dependiente	Dimensiones (Capacidades)	Sub dimensiones (Desempeños)	Criterios de evaluación	Niveles de logro
<p>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo. ● Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza operaciones y juegos de manera independiente, utilizando habilidades fundamentales como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse y hacer giros y volteretas, mediante las cuales expresa sus emociones al explorar las capacidades de su cuerpo en relación con el entorno, el tiempo, la superficie y los objetos. En estas actividades, demuestra un mayor dominio y control de un lado de su cuerpo.</p>	<p>Ejecuta juegos de manera autónoma combinando carreras.</p>	<p>Inicio: Lleva a cabo actividades y juegos con asistencia para integrar sus destrezas motrices, como correr, saltar, escalar, rodar, deslizarse, dar vueltas y voltearse, a través de los cuales expresan sus emociones al explorar las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estos hechos, demuestra un dominio y un mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación entre la vista y las manos o los pies con ayuda según sus necesidades e intereses, adaptándose a las limitaciones espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utiliza. Reconoce sus sensaciones corporales y, con ayuda, identifica las necesidades y variaciones en las condiciones físicas, como la respiración y la producción de sudor. Tiene dificultades para reconocer las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diversas situaciones cotidianas. Representa su cuerpo de manera personalizada.</p> <p>En proceso: Participa en diversas actividades y juegos que combinan sus habilidades motoras, tales como correr, saltar, escalar, rodar, deslizarse, dar vueltas y voltearse, mediante los cuales expresan sus emociones al explorar las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, el tiempo, la superficie y los</p>
			<p>Realiza juegos de manera autónoma combinando saltos.</p>	
			<p>Realiza juegos de manera autónoma al trepar.</p>	
			<p>Realiza juegos de manera autónoma al rodar.</p>	
			<p>Realiza juegos de manera autónoma al deslizarse.</p>	
			<p>Realiza juegos de manera autónoma al realizar giros y vueltas.</p>	
			<p>Expresa corporalmente sus sensaciones,</p>	

			emociones y sentimientos en la ejecución de diversos juegos.	<p>objetos; durante estas acciones, demuestra un dominio y un mayor control de un lado de su cuerpo. Lleva a cabo movimientos de coordinación entre la vista y las manos o los pies con cierta dificultad según sus necesidades e intereses, adaptándose a las limitaciones espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utiliza. Reconoce algunas de sus sensaciones corporales y puede identificar algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y la sudoración. Reconoce algunas partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y mencionarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su propio cuerpo o el de otros de una manera personal, incorporando algunos detalles de la figura humana, e incluyendo características distintivas como el tipo de cabello (corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p> <p>Logrado:</p>
Examina las habilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo y los objetos.				
Explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades.				
Realiza acciones y gestos de coordinación entre la vista y las manos o entre la vista y los pies que demuestran un alto grado e precisión. Estas acciones se llevan a cabo en diversas situaciones diarias, de juegos o de expresión artística visual adaptándose a las limitaciones espaciales y las particularidades de los objetos, materiales y/o	Coordina sus movimientos óculo-manuales al realizar acciones con mayor precisión.	<p>Lleva a cabo diversas actividades y juegos que implican la combinación de sus habilidades motoras, correr, saltar, escalar, rodar, deslizarse, dar giros y voltearse, mediante los cuales expresa sus emociones al explorar las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, demuestra un dominio y un mayor control de un lado de su cuerpo. Ejecuta movimientos y acciones de coordinación entre la vista y las manos o los pies de acuerdo con sus necesidades e intereses, ajustándose a las restricciones del espacio y a ciertas particularidades de los objetos y herramientas que emplea. Reconoce sus sensaciones corporales y es capaz de identificar requisitos y los cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y la sudoración. Reconoce las diferentes partes de su cuerpo al relacionarlas</p>		
Coordina sus movimientos óculo-podales al realizar acciones con mayor precisión.				

		herramientas empleadas, según sus propias necesidades, intereses y capacidades.		con sus actos y nombrarlas de forma espontánea en diversas situaciones cotidianas. Representa su propio cuerpo o el de otros de manera única, incorporando más detalles de la figura humana e incluyendo características individuales como el tipo de cabello (corto, largo, lacio, rizado, etc.).
	Es consciente de sus sensaciones físicas y puede detectar las necesidades y variaciones en su estado corporal, como la respiración y el sudor. Identifica las distintas partes de su cuerpo al asociarlas con sus acciones y mencionarlas naturalmente en diversas situaciones diarias. Al representar su cuerpo o el de otra persona, lo hace de manera personalizada, añadiendo más detalles de la figura humana he incluyendo algunas características individuales, como el tipo de cabello (corto, largo, lacio, rizado, etc.)	Considera sus sensaciones corporales.		
		Unifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.		
		Observa las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones.		
		Expresa su cuerpo a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias.		

4.1. Población y muestra

Pineda (1994, como se citó en López, 2012) sobre la población y la muestra sostiene que “la población comprende la totalidad de individuos u objetos que se pretende estudiar, en contraste, la muestra constituye una parte o subgrupo representativo de ese conjunto o población en el cual se desarrollará la investigación.” (pág. 69)

4.1.1. Descripción de la población

La comunidad está conformada por 320 estudiantes entre niños y niñas, 64 de 3 años del aula amarilla y celeste, 128 de 4 años del aula lila, rosada, anaranjada y azul, 123 de 5 años de las aulas: verde, blanca, roja y fucsia.

Tabla 1. Población de las aulas de la I.E. 251

AULA	CANTIDAD DE NIÑOS	Fuente:
3 años - Amarilla	32	Nomina de la I.E. N° 251 del distrito de Florencia de Mora
3 años - Celeste	32	
4 años - Lila	32	
4 años - Rosada	32	
4 años - Anaranjada	32	
4 años - Azul	32	
5 años - Verde	32	
5 años - Blanca	32	
5 años - Roja	32	
5 años - Fucsia	32	
TOTAL	320	

Descripción de la muestra

La muestra se eligió de manera voluntaria ya que durante la ejecución se mostraron dificultades en la muestra, es por ello que se tomó en cuenta los siguientes criterios de evaluación a los estudiantes.

- Por inasistencia irregular.
- Retiro por enfermedad

La muestra está constituida por 45 alumnos de 5 años del aula Fucsia y Verde de la I.E. N° 251, Florencia de Mora 2022.

Tabla 2. Muestra de las aulas de 5 años.

Ciclo	Grupo	Sección	Varones	Mujeres
II	Grupo experimental	Aula fucsia	10	15
	Grupo control	Aula verde	9	11
	Sub total		19	26
Total			45	

Fuente: Nomina de la I.E. N° 251 del distrito de Florencia de Mora

4.2. Muestreo

El muestreo no probabilístico o muestreo no aleatorio se refiere a una manera de selección de muestras en el que los tipos de la población no se eligen mediante un proceso aleatorio. A diferencia del muestreo aleatorio, en el muestreo no aleatorio no se asignan probabilidades conocidas a los elementos de la población (Manterola, 2017, pág. 230).

A continuación, se presenta el tipo de muestreo no aleatorio que se utilizó

Muestreo intencional: El indagador utiliza su criterio para seleccionar los tipos de la muestra basándose en su conocimiento o experiencia. Esto puede implicar seleccionar casos que se consideren representativos o que brinden información relevante para el estudio.

4.3. Métodos de investigación

Se empleó el método cuasi experimental lo cual se utiliza cuando no se asigna aleatoriamente a los participantes del grupo de tratamiento y control, pero se busca

establecer comparaciones y analizar el efecto de una variable independiente en una variable dependiente.

4.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Según la metodología de nuestra investigación se realizó la técnica de observación, ello consiste en la recopilación sistemática de información a través de la observación directa de eventos, comportamientos o fenómenos. Puede ser realizada de forma participante, cuando el investigador forma parte del grupo observado, o no participante, cuando el investigador se limita a observar sin intervenir.

4.5. Validez y confiabilidad de los instrumentos

El instrumento de investigación fue validado por los siguientes expertos:

- Dr. Napoleón Santiago Carbajal Lavado
- Lic. María de las Mercedes Revilla Romero

4.6. Métodos y técnicas de procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos La estadística descriptiva es una rama de la estadística que se utiliza en una investigación para resumir y describir los datos recolectados. Donde proporciona una descripción clara y concisa de los datos, presentando características importantes y destacando patrones o tendencias que puedan estar presentes.

En el contexto de una investigación, la estadística descriptiva se utiliza para analizar los datos en bruto y proporcionar una visión general de las características clave del conjunto de datos.

CAPITULO V

RESULTADOS

Tabla 3

Resultado del pre test del grupo experimental en la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Niños(as)	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Promedio
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1
4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1.3
5	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.5
6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1
7	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1
8	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1.3
9	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1.1
10	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1.1
11	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1.5
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1.9
13	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1.3
14	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1.8
15	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1.1
16	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1.1
17	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1.2
18	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1.4
19	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.3
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1.8
21	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1
22	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1.2
23	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1.3
24	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1.3
25	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1.4
PROMEDIO	1.3	1.2	1.6	1.3	1.4	1.2	1.6	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.4	1.6	1.2	1.3

Nota: Aplicación de la rúbrica de evaluación de la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

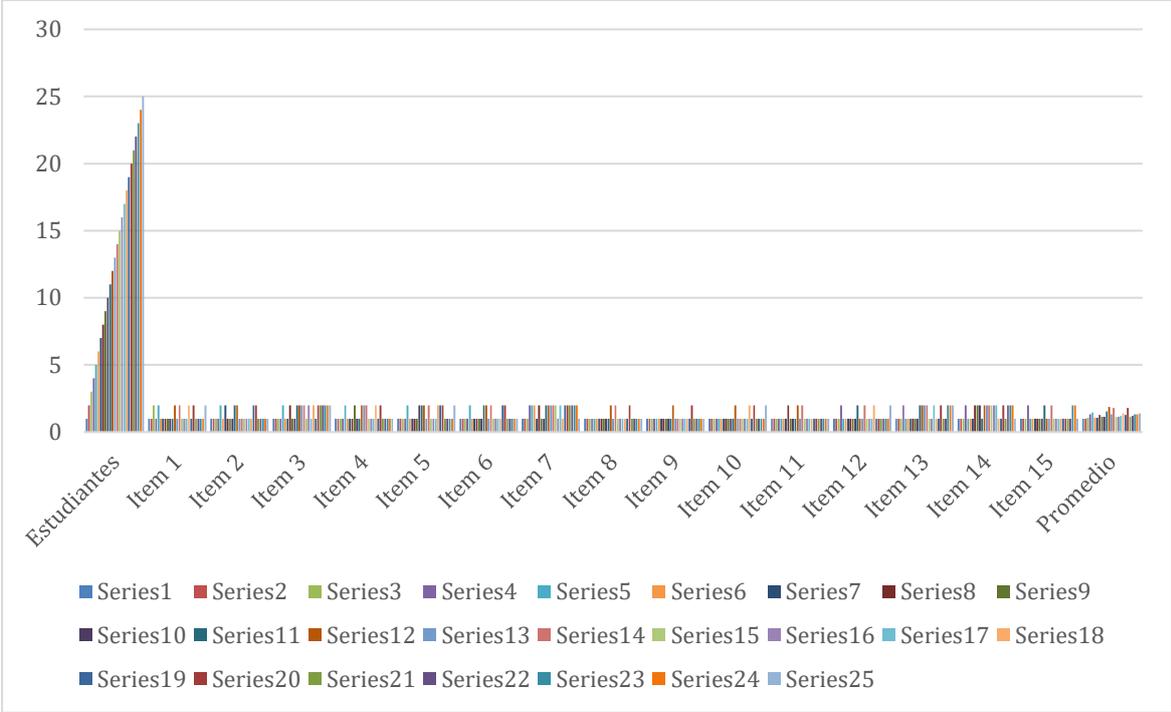
Interpretación de la tabla 03:

En el presente grafico se presentan los resultados obtenidos del grupo experimental; que estuvo conformado por el aula FUCSIA con estudiantes de 5 años de edad.

El resultado obtenido de forma global es de 1.3 que los ubica en el nivel de inicio, cuyas características principales de nivel de aprendizaje en los estudiantes son los siguientes:

Gráfico 1

Resultados del pre test del grupo experimental en la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.



Nota: Representación de los resultados obtenidos en la tabla 03.

Tabla 4

Resultado del pre test del grupo control en la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Estudiantes	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Promedio
1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1.3
2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1.1
3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1.2
4	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1.6
5	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1.7
6	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1.2
7	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1.5
8	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1.4
9	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1.3
10	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1.5
11	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1.5
12	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1.3
13	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1.1
14	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1.2
15	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1.6
16	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1.7
17	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1.2
18	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1.5
19	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1.4
20	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1.3
PROMEDIO	1.4	1.5	1.2	1.4	1.5	1.6	1.3	1.3	1.3	1.5	1.0	1.4	1.5	1.6	1.3	27.6

Nota: Resultado obtenidos de la aplicación de una rúbrica de evaluación.

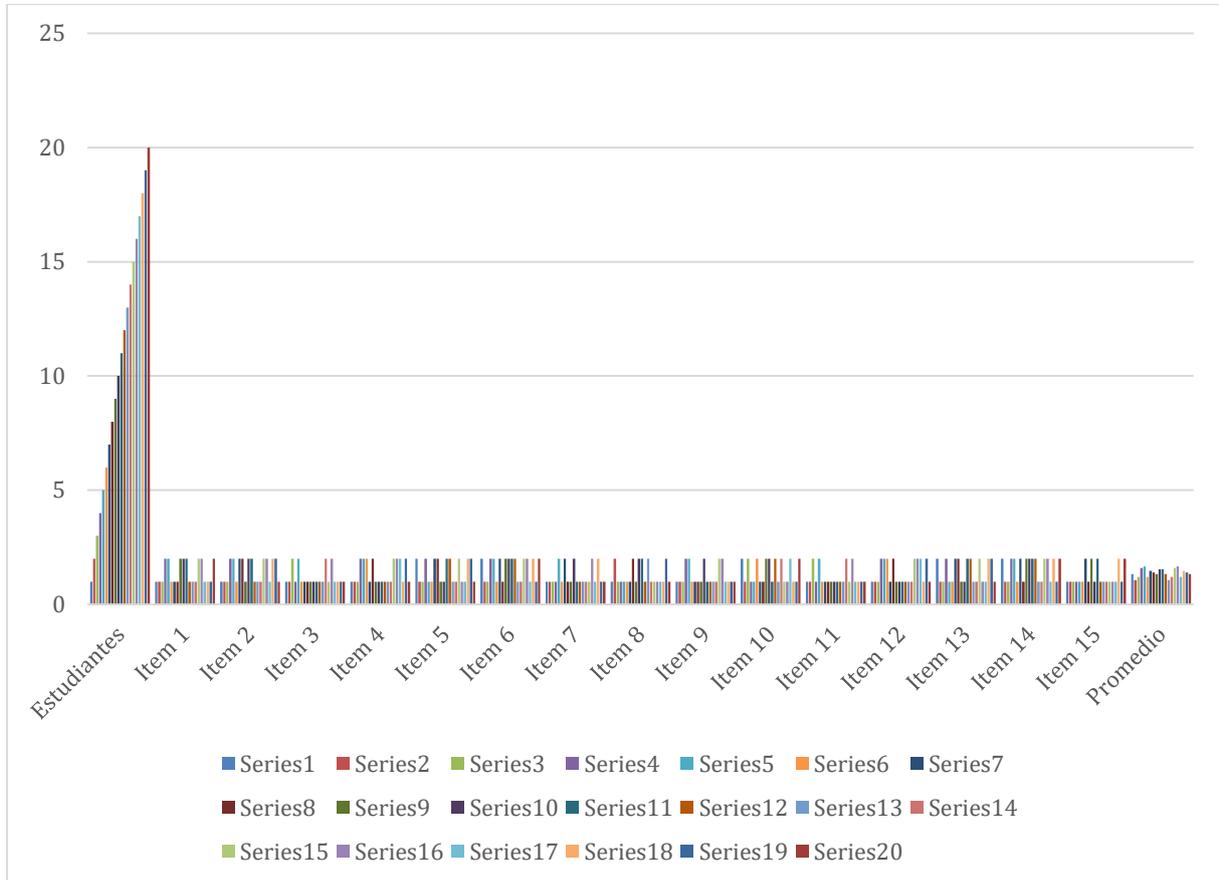
Interpretación de la tabla 04:

En el presente grafico se presentan los resultados obtenidos del grupo control; que estuvo conformado por el aula VERDE con estudiantes de 5 años de edad.

El resultado obtenido de forma global es de 1.4 que los ubica en el nivel de inicio, cuyas características principales de nivel de aprendizaje en los estudiantes son los siguientes:

Gráfico 2

Resultados del pre test del grupo control en la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.



Nota: Representación de los resultados obtenidos en la tabla 04.

Tabla 5

Resultado del post test del grupo experimental en la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Estudiantes	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Promedio
1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2.5
2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2.4
3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2.6
4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2.7
5	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2.5
6	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2.7
7	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2.7
8	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.9
9	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2.7
10	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2.5
11	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2.8
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2.8
13	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2.6
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2.8
15	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2.7
16	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2.5
17	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2.7
18	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2.7
19	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2.7
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2.9
21	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2.6
22	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.8
23	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2.5
24	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2.6
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
PROMEDIO	2.5	2.8	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.6	2.6	2.6	2.6	2.8	2.8	2.8	2.6	2.7

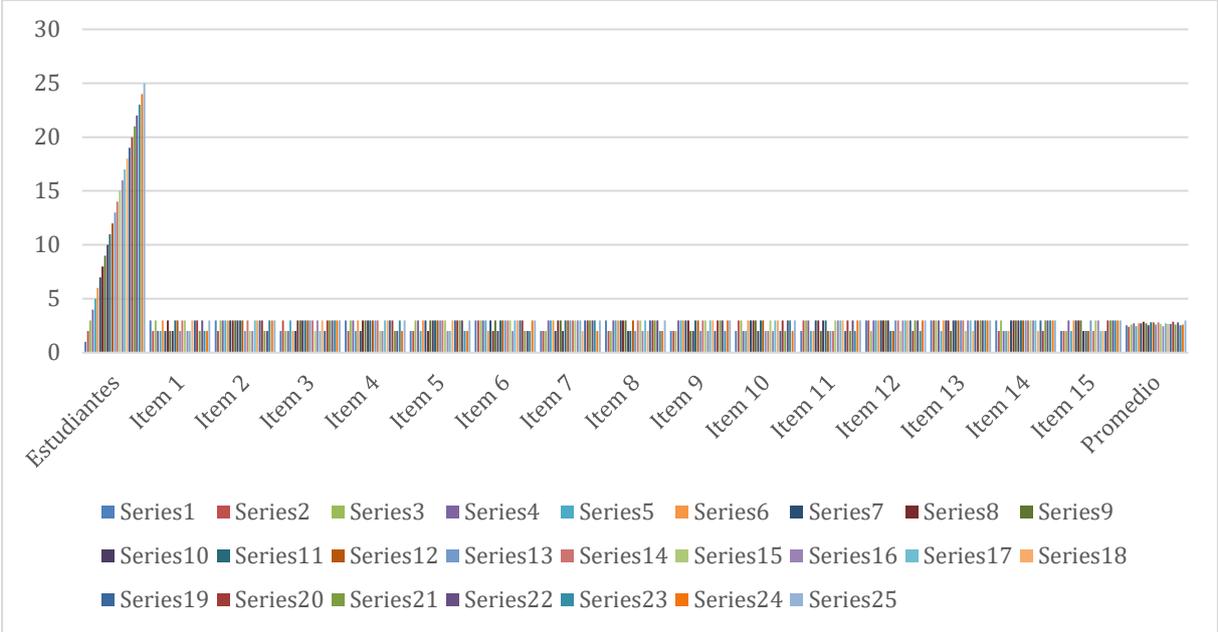
Nota: Resultado obtenidos de la aplicación de una rúbrica de evaluación.

Interpretación de la tabla 05:

El resultado del post test se alinea al promedio de 2.7, lo cual nos da a entender que la competencia ha ido aumentando significativamente en los estudiantes del grupo experimental

Gráfico 3

Resultados del post test del grupo experimental en la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.



Nota: Representación de los resultados obtenidos en la tabla 05.

Tabla 6

Resultado del post test del grupo control en la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Estudiantes	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Promedio
1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2.1
2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2.1
3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1.9
4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2.2
5	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2.4
6	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	1	2	2	3	2	2.2
7	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2.3
8	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2.2
9	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2.1
10	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2.1
11	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2.1
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2.2
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2.1
14	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2.4
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2.3
16	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2.3
17	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2.2
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2.1
19	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2.3
20	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2.0
PROMEDIO	2.0	2.0	2.1	2.3	2.2	2.2	2.0	2.2	2.1	2.3	2.2	2.3	2.5	2.7	2.2	2.2

Nota: Resultado obtenidos de la aplicación de una rúbrica de evaluación.

Interpretación de la tabla 06:

El resultado del post test se alinea al promedio de 2.2, lo cual nos da a entender que la competencia ha ido aumentando, pero de manera lenta ya que no se encuentra estimulado, de igual manera o exista gran diferencia entre el pre test y el post test en los estudiantes del grupo control.

Ilustración 4

Resultados del post test del grupo control en la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.



Nota: Representación de los resultados del post test del grupo control

CAPITULO VI

DISCUSIÓN DE

RESULTADOS

Tabla 7

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras relacionadas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	estadístico	1	ig.	estadístico	1	ig.
Diferencia pre y post grupo Exp	287	0	000	851	0	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: tabla obtenida de la aplicación del programa SPSS 29:

Interpretación de la tabla

Para determinar si la distribución de la variable aleatoria en ambos grupos se distribuye de forma normal se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk porque ≤ 30 del tamaño de la muestra. El criterio para determinar si la variable alterna se distribuye normalmente fue:

Hipótesis:

Ho: Los datos tienen una distribución normal.

Ha: Los datos no tienen una distribución normal.

Nivel de significancia:

Confianza: 95%.

Significancia (alfa): 5%.

Criterio de decisión:

p-valor es el valor de probabilidad y el **valor α** (alfa) de significancia.

Si p-valor > mayor que alfa, no se rechaza la Ho.

Si p-valor \leq es igual o menor que alfa, se rechaza la Ho

Interpretación

En la diferencia del pretest con post del grupo experimental el valor obtenido de p-valor es $0.001 \leq \alpha 0.05$, se constata que p-valor está por debajo del valor α (alfa), por lo tanto, existe evidencia suficiente para rechazar la H_0 . En este caso los datos no siguen una distribución normal. Debido que los datos para ambos casos no se distribuyen de manera normal, se empleara la prueba no paramétrica de Wilcoxon para verificar la hipótesis general formulada en la investigación.

Prueba de hipótesis mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon

Tabla 8

Prueba de hipótesis estadística de comparación de medidas obtenidas por los estudiantes del grupo experimental en ... en pretest y post test mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon para dos muestras relacionadas

Post grupo experimental - Pret grupo experimental	
Z	-4,392 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,001

Nota: Cuadro obtenido de la aplicación del programa SPSS 29

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos

El proceso que se siguió para realizar la prueba de hipótesis fue el siguiente:

Hipótesis estadísticas

$H_0: \mu_{t2} - \mu_{t1} = 0$. La diferencia entre las medias de ambos grupos es igual a 0

$H_a: \mu_{t2} - \mu_{t1} \neq 0$. La diferencia entre las medias de ambos grupos es diferente a

0

Determinar valor de (α): Alfa = 5% = 0.05

Elección de la prueba de hipótesis

Se emplearon dos conjuntos de alumnos, uno de testigo y otro comprobado, a los cuales se les administró una evaluación antes de la introducción de la variable experimental y nuevamente al finalizar su aplicación. Posteriormente, se llevó a cabo un análisis de hipótesis para dos muestras emparejadas.

Lectura de P valor

Valor P de dos factores $0.001 < \text{valor alfa } \alpha = 0.05$

Criterio para decidir: Si la probabilidad obtenida P -Valor $\leq \alpha = 0.05$ se rechaza la H_0 y se acepta la H_a . El p-valor obtenido fue de 0,001 menor que el valor de significación de 0.05 propuesta en la presente investigación.

Decisión estadística. Al comparar el valor p 0,001 obtenido por el programa SPSS es menor que el valor de significancia $\alpha = 0,05$, debemos rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_a), con una probabilidad mínima de error, es decir, la disparidad entre las dos medias tiene relevancia estadística.

Tabla 9

Prueba de hipótesis estadística de comparación de medidas obtenidas por los estudiantes del grupo control y grupo experimental en post mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon para dos muestras relacionadas

Post grupo experimental - Post grupo control	
Z	-3,938 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,001

Nota: Cuadro obtenido de la aplicación del programa SPSS 29.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

El proceso que se siguió para realizar la prueba de hipótesis fue el siguiente:

Hipótesis estadísticas

$H_0: \mu_{t2} - \mu_{t1} = 0$. La diferencia entre las medias de ambos grupos es igual a 0

$H_a: \mu_{t2} - \mu_{t1} \neq 0$. La diferencia entre las medias de ambos grupos es diferente a 0

Determinar valor de (α): Alfa = 5% = 0.05

Elección de la prueba de hipótesis

Se realizaron evaluaciones antes y después de la aplicación de la variable experimental en dos conjuntos de estudiantes: uno de control y otro experimental. Posteriormente, se llevó a cabo un análisis de hipótesis utilizando muestras relacionadas.

Lectura de P valor obtenido

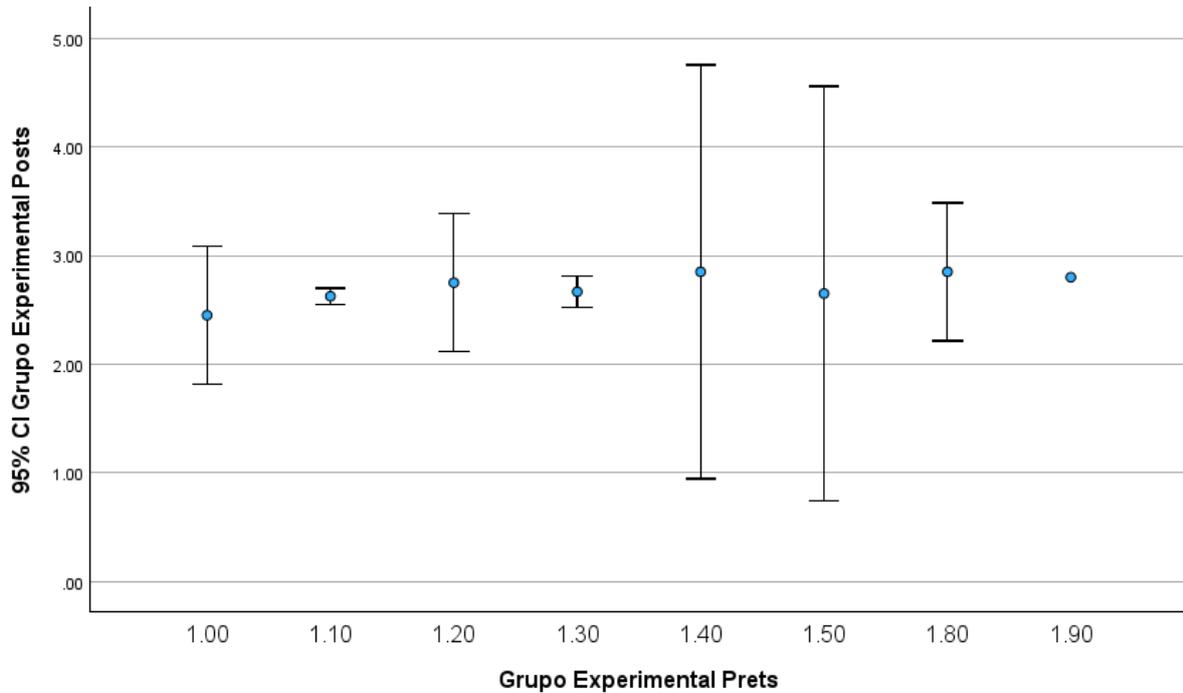
Valor P de dos factores $0.002 < \text{valor alfa } \alpha = 0.05$

Criterio para decidir: Si la probabilidad obtenida P -Valor $\leq \alpha = 0.05$ se rechaza la H_0 y se acepta la H_a . El valor de P de dos factores obtenido fue de 0,001 menor que el valor de significación de 0.05 propuesta en la presente investigación.

Decisión estadística. Al comparar el valor p 0,001 obtenido por el programa SPSS es menor que el valor de significancia alfa = 0,05, debemos rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_a), con un riesgo muy bajo de equivocarnos. En otras palabras, la diferencia entre las dos medias es estadísticamente significativa.

Gráfico 5

Comparación visual entre el valor medio de una medida con el intervalo de confianza de la otra medida



Nota: gráfica obtenida de la aplicación del programa SPSS 29.

Interpretación: en el presente gráfico observamos que el valor medio de una medida (1,52) no se incluye en el intervalo de confianza de la otra medida (2,56), por lo tanto, concluimos que si hay diferencias entre ambas medidas. Los resultados expuestos en el gráfico concuerdan y refuerzan los resultados obtenidos en las dos tablas anteriores.

CAPITULO VII

CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

7.1. Conclusiones

1. La conclusión, este estudio demuestra de manera contundente la influencia y/o el impacto de “juegos tradicionales recreativos en el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. estos resultados respaldan la hipótesis planteada al inicio de la investigación y proporcionan nuevas perspectivas. además, abren nuevas líneas de investigación para futuros estudios que podrían profundizar en el desarrollo de la competencia.
2. Como resultado de este trabajo, se ha logrado una comprensión más profunda del desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. se ha confirmado la importancia de la teoría de Jean Le Boulch en el análisis y se ha demostrado su aplicabilidad en los niños de 5 años. estos hallazgos contribuyen al cuerpo de conocimiento existente y pueden ser de utilidad para otras realidades.
3. En resumen, este estudio ha demostrado la importancia de los juegos tradicionales recreativos. estos hallazgos podrían tener un impacto representativo en práctica de los niños de 5 años para su desarrollo motor.

7.1.Recomendaciones

1. Basándonos en los resultados obtenidos, se recomienda llevar a cabo futuras investigaciones que profundicen en el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con el fin de ampliar nuestra comprensión sobre el desarrollo psicomotor. Estas investigaciones podrían explorar las capacidades de la competencia, para obtener una visión más completa y precisa.
2. Con apoyo en los resultados de este estudio, se sugiere que la I.E. N° 251 implemente un programa de adecuación de juegos tradicionales donde se desarrolle la competencia, con la finalidad de no restarle interés y verlo como un área igual de importante como las demás.

A raíz de los resultados obtenidos, se sugiere que se dé la importancia necesaria al área psicomotriz ya que este juega un papel primordial en el desarrollo afectivo, social y cognitivo, en las prácticas existentes en los niños de 5 años, se visualizó el interés y entusiasmo al realizar juegos tradicionales por ello se sugiere promover el uso de dichos juegos para el aprendizaje motriz de los niños.

3. Considerando resultados y las limitaciones de este estudio, se recomienda que los investigadores futuros aborden puntos de mejora. Además, se anima a utilizar metodologías adicionales, para obtener una comprensión más completa y robusta del tema.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril Cruz, M. (31 de mayo de 2019). *La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí*. [Tesis de Titulación, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE]. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/20511/1/T-ESPE-038841.pdf>
- Aguayza Pillco, P. (07 de junio de 2021). *Estrategias Lúdicas para fortalecer la psicomotricidad mediante recursos didácticos innovadores en niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial ciudad de Cuenca en el año lectivo 2019-2020*. [Tesis de Licenciada, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20162/4/UPS-CT009063.pdf>
- Agudelo, G., Aignerren, M. y Ruiz., J. (2010). *Diseños de investigación experimental y no-experimental*. Universidad de Antioquia, Antioquia, Ecuador. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2622/1/AgudeloGabriel_2008_DisenosInvestigacionExperimental.pdf
- Alarcón Meza, T., García Saldaña, R. y Vásquez Sifuentes, F. (02 de agosto de 2016). *Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la i.e. 252 “niño Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012*. [Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5aa52983-b3ba-4f8e-8a43-f6e5db30abaa/content>
- Avalos Sánchez, J. y Polonio Narváez, R. (25 de octubre de 2022). *Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo*. [Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99637/Avalos_SJM-Polonio_NRP-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Berdiales Pacheco, E. (25 de julio de 2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho*. [Tesis de Estimulación Temprana, Universidad Nacional José Faustino

Sánchez

Carrión].

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3306/Berdiales%20Pacheco%20Elizabeth%20Gavy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cajamarca Gutierrez, E. (20 de diciembre de 2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y las niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425-107 en Buenos Aires – Ayacucho*. [Tesis de segunda especialidad profesional de Educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica].

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/93019a74-93fc-44bf-b56c-599b24abe521/content>

Cancino Mesa, P., Peña Espinosa, Y. y González Medel, E. (03 de marzo de 2018). Rescate de los juegos tradicionales para el empleo del tiempo libre. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*.

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet->

<RescateDeLosJuegosTradicionalesParaElEmpleoDelTiem-6353150.pdf>

Cardozo, C. (2017). *EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ, Unidad N° II, El desarrollo pedagógico de la motricidad*. IPLACEX, Tecnológico Nacional.

<https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-nacional-de-salta/introduccion-a-educacion/el-desarrollo-pedagogico-de-la-motricidad/17923382>

Carissa Faustina, E. (2021). *El impacto de la pandemia en niños y adolescentes no puede ser ignorado*. Organización Panamericana de la salud.

<https://espanol.medscape.com/verarticulo/5907721?form=fpf>

Castañeda Torrejón, L. (08 de marzo de 2019). *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba*. [Tesis de Educación con mención en Docencia y Gestión de la Calidad, Universidad San Pedro].

http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6245/Tesis_60457.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=N%C2%B0%20374%20Piobamaba%20C.,edad%20en%20sus%20diversas%20dimensiones

Cohen, J. (2003). *La inteligencia emocional en el aula: Proyectos, estrategias e ideas* (pp. 1–198). Editorial Troquel S.A.

https://www.google.com.pe/books/edition/Inteligencia_emocional_en_el_aula_La/g

[orF2lM-u1sC?hl=es-419&gbpv=1&dq=la+inteligencia+emocional+en+el+aula:+proyectos,+estrategias+e+ideas&printsec=frontcover](https://www.google.com/search?q=orF2lM-u1sC?hl=es-419&gbpv=1&dq=la+inteligencia+emocional+en+el+aula:+proyectos,+estrategias+e+ideas&printsec=frontcover)

Conde Caveda, J. L., Martín Moreno, C. y Viciano Garófano, V. (2004). *Las canciones motrices II metodología para el desarrollo de las habilidades motrices en la educación infantil y primaria a través de la música*. INDE Publicaciones. https://www.google.com.pe/books/edition/Las_canciones_motrices_II/qh2CrpaR66EC?hl=es-419&gbpv=1

Cortizas, A. (2005). El juego tradicional en la escuela. *Padres Y Maestros. Revista Padres y Maestros* (293), 7–10. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/2147>

Cuya Martínez, Y. (11 de febrero de 2022) Salud y Bienestar: ¿cómo ha afectado la pandemia el desarrollo psicomotor de los niños? *Andina*. <https://andina.pe/agencia/noticia-salud-y-bienestar-como-ha-afectado-pandemia-desarrollo-psicomotriz-los-ninos-880461.aspx>

Gabriel Guerrero, F. (23 de enero de 2022). *Los niños nacidos durante la pandemia tardan más en desarrollar el lenguaje oral*. La Opinión de Málaga S.L. <https://www.laopiniondemalaga.es/malaga/2022/01/23/retraso-desarrollo-motor-lenguaje-oral-covid-61840930.html>

Guevara Alban1, G. P., Verdesoto Arguello, A. E. y Castro Molina, N. E. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. Editorial Saberes del Conocimiento. *Revista RECIMUNDO*. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Guillaud, M. (2005). *Como relajar a los niños en preescolar: actividades en forma de juegos para suscitar la tranquilidad*. (pp. 1–125). Ediciones CEAC. https://books.google.com.py/books?id=abdNDUpF9_kC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false

Hafelinger, U. y Schuba, V. (2010). *La coordinación y el entrenamiento propioceptivo* (pp. 1–152). Editorial Paidotribo.

https://www.google.com.pe/books/edition/La_coordinaci%C3%B3n_y_el_entrenamiento_prop/aNetDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=la+coordinaci%C3%B3n+y+el+entrenamiento+propioceptivo&printsec=frontcover

Jean Le Boulch. (1992). *Hacia una ciencia del movimiento humano, Introducción a la Psicocinética*. Editorial Paidós, SAICF.

https://www.google.com.pe/books/edition/Hacia_una_ciencia_del_movimiento_humano/FZhFTj9N_eoC?hl=es-419&gbpv=1

Jiménez Yánac, C. (30 de marzo de 2019). *Programa “Juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas*. [Tesis de Psicología educativa, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30445/Jimenez_YCD_P.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Limo Soto, R. (20 de diciembre de 2021). *Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. "Niño Jesús N°252", Trujillo*. [Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Universidad San Pedro].

http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17073/Tesis_7_0654.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lleixà Arribas, T., Antón Rosera, M., Candela García, F. A., Cardoner Jacas, M. M., Carranza Gil Dolz, M., Cayuso Rovira, M., Defis Peix, O., Fernández Gutiérrez, M. A., Ferrer Serrahima, I., Llombart Elias, C., Llop Giner, J. M., Medrano Mir, M. G., Mira Castera, M. R., Pujol Maura, M. A., Riera Jaume, M. A., Romea Castro, C., Sanz Iranzo, P. y Tarradellas Piferrer, R. (2005). *La educación infantil: descubrimiento de sí mismo y del entorno 0-6 años (6ta ed., vol. I, pp. 1-816)*. Editorial Paidotribo.

https://www.google.com.pe/books/edition/La_educaci%C3%B3n_infantil_0_6_a%C3%B1os/km-4N1PeodwC?hl=es-419&gbpv=1&dq=la+educaci%C3%B3n+infantil:+descubrimiento+de+s%C3%A1+mismo+y+del+entorno+0-6+a%C3%B1os&printsec=frontcover

López, P. L. (2004). Población, muestra y muestreo. *Scielo, Punto cero final (08)*, 69-74.

<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>

- Luna Cobos, B. (26 de marzo de 2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación básica Miguel Riofrío ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020*. [Tesis de Licenciado en Ciencias de la Educación, Psicología Infantil y Educación Parvularia, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23918/1/TESIS%20FINAL.pdf>
- Mamani Ticona, R. (30 de marzo de 2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*. [Tesis de Grado, Universidad Mayor de San Andrés]. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de educación y ciencia. (2007). *Enseñanzas mínimas de Educación Infantil*. (pp. 1–44). Secretaría General Técnica. https://www.google.com.pe/books/edition/Ense%C3%B1anzas_m%C3%ADnimas_de_Educaci%C3%B3n_Infan/ff4mNLn3ZJ4C?hl=es&gbpv=1&dq=ense%C3%B1anzas+m%C3%ADnimas+de+educaci%C3%B3n+infantil&printsec=frontcover
- Mir, V., Gómez, M. T., Carreras, L., Valentí, M., Nadal, A. (2018). *Evaluación y postevaluación en Educación Infantil: Cómo evaluar y qué hacer después*. Editorial Narcea. https://www.google.com.pe/books/edition/Evaluaci%C3%B3n_y_postevaluaci%C3%B3n_en_Educaci%uvakDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=evaluaci%C3%B3n+y+postevaluaci%C3%B3n+en+educaci%C3%B3n+infantil:+c%C3%B3mo+evaluar+y+qu%C3%A9+hacer+despu%C3%A9s&printsec=frontcover
- Miranda Martínez, M. (30 de julio de 2018). *Juegos Tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez” cantón Babahoyo, provincia Los Ríos*. [Tesis de Titulación, Universidad Técnica de Babahoyo].

<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4279/P-UTB-FCJSE-EBAS-000119.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Molina Contreras, D. (18 de agosto de 2007). Lineamientos para la configuración de un programa de intervención en orientación educativa. *Ciencia y Cognición*.
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v12/v12a05.pdf>

Morera Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *Revista MHSalud*, 5(1), 1-8. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237017527002>

Niquen Yovera, F. (21 de mayo de 2021). *El juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de una institución educativa de Chiclayo*. [Tesis de Bachiller en Educación, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3168/3/TIB_NiquenYoveraFresia.pdf

Otzen1, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Scielo*, 227-232. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037

Pereda Quiroz, L. (30 de julio de 2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019*. [Tesis de grado académico de: Doctora en Educación, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44857/Pereda_QLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Prado Guevara, J. y Rojas Arana, Y. (11 de octubre de 2017). *Juegos tradicionales kiwi, rompecabezas y soga para mejorar el trabajo cooperativo de niños de 4 años de la I.E N 224 Indoamérica*. [Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de Trujillo].
<https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c3bc0e58-34a9-4fc2-8e37-b6bbe91a5263/content>

Raquel Pérez, C. (09 de junio de 2015). *El juego como recurso creativo*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15976/TFG->

[L1027.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=El%20autor%20Pugmire%2DStoy%20\(1996,e%20incidir%20en%20el%20desarrollo.](https://www.repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5e6b329a-f0cf-4122-939e-64250dea77c7/content)

Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <https://dle.rae.es/competencia?m=form>

Ruiz de Velasco Gálvez, A. (2005). Reseña de "Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz" de B. Aucouturier. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*. (6), 293-294. <https://www.redalyc.org/pdf/771/77100618.pdf>

Sailema Torres, A. y Sailema Torres, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares de Ecuador*. Universidad Técnica de Ambato. <https://es.slideshare.net/slideshow/juegostradicionales-1pdf/252296381>

Saco Porras, M., Vicente Felipe, C. y Acedo Gracia, E. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales una propuesta de aplicación*. JAVIER FELIPE S.L. (Reducciones & Diseño). <https://es.slideshare.net/IngridCapera/juegos-populares-en-la-escuela-146994856>

Viciana Garófano, V., Cano Guirado, L., Chacón Cuberos, R., Padial Ruz, R. y Martínez Martínez, A. (03 de junio 2017) Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF*. Revista Digital de Educación Física. (pág. 92) <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088.pdf>

Vilches Canal, L. y Olivera Ccollatupa, J. (30 de enero de 2019). *El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, distrito de Ocongate-Quispicanchi-Cusco*. [Tesis de segunda especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5e6b329a-f0cf-4122-939e-64250dea77c7/content>

ANEXOS

1. ANEXO 01: Constancia de aplicación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 251

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

LA DIRECTORA DE LA I.E N° 251 DEL DISTRITO DE FLORENCIA DE MORA;
HACE CONSTAR QUE:

La estudiante **Dalis Abigail Castillo Corro** del programa de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Indoamérica de Trujillo, ha aplicado satisfactoriamente en nuestra Institución Educativa su proyecto de investigación titulado: "ADECUACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD", del nivel inicial, código modular 1169820.

Asimismo, otorgo la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.



Violeta R. Sánchez Aróni
Violeta R. Sánchez Aróni
DIRECTORA

Trujillo, 16 de diciembre del 2022

2. ANEXO 02: Instrumento de evaluación

MATRIZ PARA RECOGER DATOS DE LA EVALUACIÓN

Título del proyecto de tesis: Adecuación de juegos tradicionales recreativos para desarrollar la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Autor (a): Dalis Abigail Castillo Corro

Objetivo general: Incrementar, la competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad fundamentado por un marco teórico que integre planteamientos teóricos y metodológico del enfoque de la corporeidad, para que los niños de cinco años del aula “Fucsia” de la Institución Educativa N° 251 del distrito de Florencia de Mora para desarrollar sus niveles de logro en el aprendizaje de dicha competencia, mediante la aplicación y adecuación de juegos tradicionales recreativos.

Valoración o calificación:

Inicio (1) = 1 – 15

Proceso (2) = 16 – 30

Logro (3) = 31 – 45

Instrucciones: Observamos el desempeño del estudiante durante la ejecución de los diferentes juegos tradicionales, luego de observar su desempeño y compararlo con cada uno de los niveles de logro, en la columna de “Valoración” se colocará el valor numérico del respectivo nivel de logro más próximo al desempeño observado.

Desempeños	Criterios de evaluación	Niveles de logro			Estudiantes de 5 años del aula Fucsia													
		Inicio	Proceso	Logrado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Realiza acciones y juegos de manera independiente, utilizado habilidades fundamentales como	Realiza juegos de manera autónoma combinando carreras.	Realiza carreras descoordinadas sin dirección alguna al realizar un juego tradicional.	Realiza carreras alternando sus piernas, realizando una trayectoria con obstáculos.	Realiza carreras alternando sus piernas en diferentes velocidades, siguiendo una trayectoria con														

<p>correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse y hacer giros y volteretas, mediante las cuales expresa sus emociones al explorar las capacidades de su cuerpo en relación con el entorno, el tiempo, la superficie y los objetos. En estas actividades, demuestra un mayor dominio y control de un lado de su cuerpo.</p>				obstáculos y muestra dominio de su cuerpo.														
	Realiza juegos de manera autónoma combinando saltos.	Realiza saltos descoordinados sin dirección alguna al realizar un juego tradicional.	Realiza saltos alternando sus piernas, realizando una trayectoria con obstáculos.	Realiza saltos alternando sus piernas, siguiendo una trayectoria con obstáculos y muestra dominio de su cuerpo														
	Realiza juegos de manera autónoma al trepar.	Realiza acciones descoordinadas al trepar sin dirección alguna al realizar un juego tradicional.	Realiza acciones un poco coordinadas al trepar.	Realiza acciones coordinadas al trepar siguiendo una dirección.														
	Realiza juegos de manera autónoma al rodar.	Realiza acciones descoordinadas al rodar sin dirección alguna al realizar un juego tradicional.	Realiza acciones un poco coordinadas al rodar.	Realiza acciones coordinadas al rodar siguiendo una dirección.														
	Realiza juegos de manera autónoma al deslizarse.	Realiza acciones descoordinadas al deslizarse sin dirección alguna.	Realiza acciones un poco coordinadas al deslizarse.	Realiza acciones coordinadas al realizarse siguiendo una dirección.														
	Realiza juegos de manera autónoma al realizar giros y vueltas.	Realiza acciones descoordinadas al realizar giros y voltearse sin dirección alguna.	Realiza acciones un poco coordinadas al realizar giros y voltearse.	Realiza acciones coordinadas al realizar giros y voltearse, mostrando el dominio de su cuerpo y siguiendo una dirección.														
	Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos en la ejecución de diversos juegos.	Muestra miedo, timidez y desconfianza de sí mismo al realizar un juego.	Muestra un poco de curiosidad y entusiasmos al realizar un juego.	Muestra autonomía y entusiasmo al realizar un juego.														

	Explora las habilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo y los objetos.	Realiza con dificultad un juego en donde se encuentra obstáculos.	Realiza un juego en donde haya obstáculos.	Realiza un juego en donde haya obstáculos y se mueva con precisión dentro del espacio.															
	Explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades.	Explora sus movimientos sin hallar su lado dominante.	Explora sus movimientos, hallando su lado dominante.	Explora sus movimientos, hallando su lado dominante y descubre sus posibilidades.															
Realiza acciones y gestos de coordinación entre la vista y las manos o entre la vista y los pies que demuestran un alto grado e precisión. Estas acciones se llevan a cabo en diversas situaciones diarias, de juegos o de expresión artística visual adaptándose a las limitaciones espaciales y las particularidades de los objetos, materiales y/o herramientas empleadas, según sus propias necesidades, intereses y capacidades.	Coordina sus movimientos óculo-manuales al realizar acciones con mayor precisión.	Realiza movimientos y lanzamientos de objetos sin precisión.	Realiza lanzamientos a corta distancia y logra armar una torre con 3 vasos.	Realiza lanzamientos precisos a una determinada dirección y logra armar una torre con 5 vasos.															
	Coordina sus movimientos óculo-podales al realizar acciones con mayor precisión.	Realiza acciones y patadas sin precisión.	Realiza patadas con dificultad hacia una dirección recta y tiene dificultad para mantener el equilibrio al pararse y saltar en un pie.	Realiza patadas con precisión hacia diversas direcciones y mantiene el equilibrio al pararse y saltar en un pie.															
Es consciente de sus sensaciones físicas y puede detectar las	Reconoce sus sensaciones corporales.	Reconoce con ayuda sus expresiones y	Reconoce con dificultad sus expresiones y	Reconoce con facilidad sus expresiones y sensaciones corporales.															

necesidades y variaciones en su estado corporal, como la respiración y el sudor. Identifica las distintas partes de su cuerpo al asociarlas con sus acciones y mencionarlas naturalmente en diversas situaciones diarias. Al representar su cuerpo o el de otra persona, lo hace de manera personalizada, añadiendo más detalles de la figura humana he incluyendo algunas características individuales, como el tipo de cabello (corto, largo, lacio, rizado, etc.)		sensaciones corporales.	sensaciones corporales.															
	Identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.	Reconoce con ayuda cuando su cuerpo suda o tiene la respiración acelerada.	Reconoce con dificultad cuando su cuerpo suda o tiene la respiración acelerada.	Reconoce con facilidad cuando su cuerpo suda y tiene la respiración acelerada.														
	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones.	Reconoce algunas partes de su cuerpo al realizar un juego tradicional.	Reconoce y señala algunas partes de su cuerpo al realizar acciones, dentro del juego.	Reconoce y menciona las partes de su cuerpo que utilizó en el juego tradicional.														
	Representa su cuerpo a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias.	Representa su cuerpo a su manera.	Representa su cuerpo a su manera, incorporando algunos detalles de sí mismo.	Representa su cuerpo a su manera, incorporando más detalles de sí mismo e incluyendo algunas características propias.														
PROMEDIO TOTAL																		
NIVEL DEL LOGRO																		

3. ANEXO 03: Actividades ejecutadas (se consideraron 2 de 10)

ADECUACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES RECREATIVOS



ACTIVIDA

D N° 2



TÍTULO: ¡Jugamos a los encostalados!

1. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 251
- 1.2. Aula: Fucsia Edad: 5 años
- 1.3. Profesora de Aula: Gabriela Salinas Haro
- 1.4. Alumna Responsable: Dalis Abigail Castillo Corro
- 1.5. Fecha: 13-10-2022. Duración: 45 minutos.

2. ASPECTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación
PSIC OM OTRI CIDA D	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera independiente, utilizando habilidades fundamentales como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse y hacer giros y volteretas, mediante las cuales expresa sus emociones al explorar las capacidades de su cuerpo en	Realiza juegos de manera autónoma combinando carreras.
				Realiza juegos de manera autónoma combinando saltos.
				Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos en la ejecución de diversos juegos.

			relación con el entorno, el tiempo, la superficie y los objetos. En estas actividades, demuestra un mayor dominio y control de un lado de su cuerpo.	Explora las habilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo y los objetos.
--	--	--	--	--

3. EVALUACION DE LA ACTIVIDAD:

Criterio de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Técnica de evaluación	Instrumento de evaluación
Realiza juegos de manera autónoma combinando carreras.	Realiza carreras alternando sus piernas en diferentes velocidades, siguiendo una trayectoria con obstáculos y muestra dominio de su cuerpo.	La observación	Rubrica de observación.
Realiza juegos de manera autónoma combinando saltos.	Realiza saltos alternando sus piernas, siguiendo una trayectoria con obstáculos y muestra dominio de su cuerpo		
Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos en la ejecución de diversos juegos.	Muestra autonomía y entusiasmo al realizar un juego tradicional.		
Explora las habilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo y los objetos.	Realiza un juego tradicional en donde haya obstáculos y se mueva con precisión dentro del espacio		

4. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE:

Procesos Pedagógicos	Acciones de enseñanza y aprendizaje	Recursos didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Perfeccionamiento de la motricidad global.</p> <p>Pedimos a los niños y niñas salir al patio, al llegar nos sentamos en asamblea, se establecen las normas a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad. (Anexo 1)</p> <p>Realizamos ejercicios de calentamiento. (Anexo 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Levantar las rodillas hacia la cadera. ● Mover los brazos como aspas de molino hacia adelante y hacia atrás. <p>Comentamos a los estudiantes que el día de hoy vamos a jugar a un juego muy popular llamado “los encostalados” le mostramos un saco y una tiza y realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Crees que con estos materiales podemos jugar? ● ¿Conoces el juego de los encostalados? 	Parlante USB Costal Tiza	10 min

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Has jugado alguna vez a los encostalados? <p>Se dialoga con los niños y niñas las reglas del juego. (Anexo 3)</p>		
Desarrollo	<p>Percepción del “cuerpo propio”</p> <p>Nos dividimos en grupos de 5 integrantes.</p> <p>Por grupos formamos una columna con todos los niños(as) de su equipo.</p> <p>Se brinda un saco a cada grupo.</p> <p>Marcamos la línea de partida y la línea de la meta para que los niños y niñas se puedan guiar.</p> <p>El primer integrante de cada equipo empezara a meterse dentro de un saco que sujetarán ellos mismos con sus propias manos y se colocar detrás de una línea de partida.</p> <p>La maestra realiza sonidos con el silbato para dar por iniciada la carrera indicará y los participantes deberán ir saltando dentro del saco hasta alcanzar la línea de meta.</p> <p>Al llegar a la meta regresan a la línea de partida se retiran el saco y le entregan al siguiente compañero, se mete en el saco y continua la carrera y así sucesivamente hasta llegar a su ultimo integrante.</p> <p>Ganará el equipo que participen todos sus integrantes y hayan llegado primero.</p> <p>Imaginamos que somos árboles y giramos al ritmo del viento (rápido, lento)</p>	<p>Costales</p> <p>Tiza</p> <p>Costales</p> <p>Silbato</p> <p>Tiza</p>	30 min
Cierre	<p>El acceso al espacio orientado.</p> <p>Al finalizar dibujamos lo que más nos gustó de la actividad y luego lo comentamos.</p>	<p>Hoja bond A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>Tajador</p> <p>Pinturas</p>	5 min

5. ANEXOS

ANEXO 1

Normas de la actividad



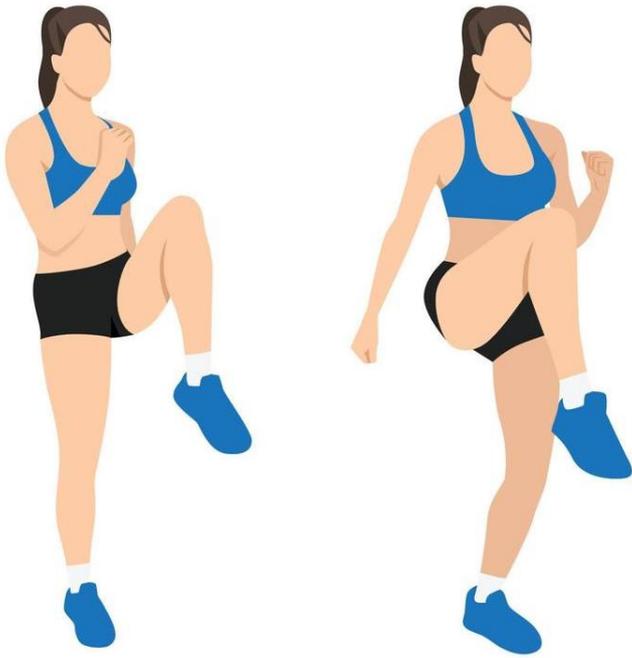
NUESTRAS NORMAS DE CONVIVENCIA

1. Estar atento mientras la maestra o un compañero está hablando.
2. Levantar la mano para comenzar hablar.
3. Respetar la opinión de nuestros compañeros.
4. Obedecer a las indicaciones de la maestra.
5. Respetar las reglas del juego.

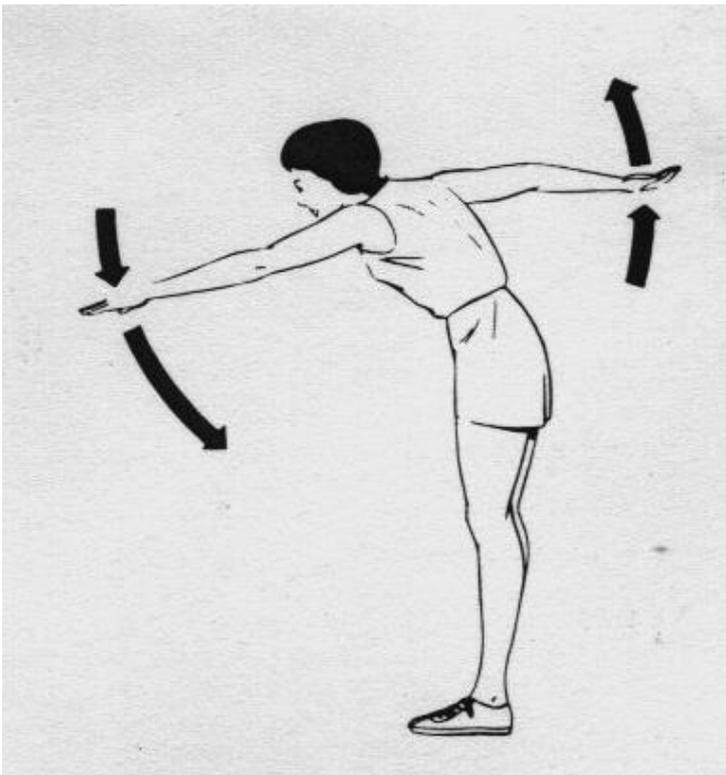
ANEXO 2

Ejercicios de calentamiento

- Levantar las rodillas hacia la cadera.



- Mover los brazos como aspas de molino hacia adelante y hacia atrás.



ANEXO 3

Reglas del juego



1. Respetar los puntos de partida y llegada.
2. Al iniciar el juego esperamos el sonido del silbato para iniciar la carrera.
3. Avanzar saltando y mantener el costal puesto.
4. Si se cae puede pararse y continuar en la carrera.
5. Debe llegar a la meta con el costal puesto.

Formadora práctica

Profesora de aula

Estudiante



ACTIVIDAD

Nº 8



Representa su cuerpo a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias.	Representa su cuerpo a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, incluyendo algunas características propias.		
--	--	--	--

4. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE:

Procesos Pedagógicos	Acciones de enseñanza y aprendizaje	Recursos didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Perfeccionamiento de la motricidad global.</p> <p>Pedimos a los niños y niñas salir al patio, al llegar nos sentamos en asamblea, se establecen las normas a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad. (Anexo 1)</p> <p>Realizamos ejercicios de calentamiento. (Anexo 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Girar tobillos. ● Levantar un brazo. Doblar el otro por detrás de la cabeza y agarrar el codo. <p>Comentamos a los estudiantes que el día de hoy vamos a jugar a un juego muy popular llamado “la gallinita ciega” y le realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Conoces el juego? ● ¿Sabes cómo se juega? ● ¿Qué materiales usamos? <p>Se dialoga con los niños y niñas las reglas del juego. (Anexo 3)</p>	<p>Parlante</p> <p>USB</p>	10 min
Desarrollo	<p>Percepción del “cuerpo propio”</p> <p>Elegimos al niño o niña que será la gallinita ciega. Con ayuda de la canción en la casa de pinocho. (Anexo 4)</p> <p>El niño que fue vendado le damos 3 vueltas cantando la canción de la gallinita ciega (Anexo 5) y va en busca de sus compañeros.</p> <p>El estudiante tendrá que agarrar a un compañero y adivinar quién es.</p> <p>Luego el estudiante que fue agarrado será quien se tenga que vendar los ojos.</p> <p>Luego colocamos música lenta y nos echamos en el piso e imaginamos que somos globos flotando en el aire.</p>	Pañuelo	30 min
Cierre	<p>El acceso al espacio orientado.</p> <p>Al finalizar dibujamos lo que más nos gustó de la actividad y luego lo comentamos.</p>	<p>Hoja bond A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>Tajador</p> <p>Pinturas</p>	5 min

--	--	--	--

5. REFERENCIAS

- La gallinita ciega. Juegos tradicionales para niños.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/la-gallinita-ciega-juegos-tradicionales-para-ninos/>

6. ANEXOS

ANEXO 1

Normas de la actividad



ANEXO 2

Ejercicios de calentamiento

- Girar tobillos.



- Levantar un brazo. Doblar el otro por detrás de la cabeza y agarrar el codo.



ANEXO 3

Reglas del juego



ANEXO 4

Canción de Pinocho



ANEXO 5

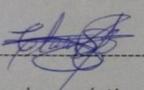
Canción de la gallinita ciega

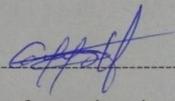
 **LA GALLINITA CIEGA** By acrbio

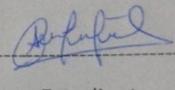
-¿Qué busca la gallinita ciega?
-Una aguja y un dedal.
-Da tres vueltas y lo
encontrarás



ImágenesEducativas.com


Formadora práctica


Profesora de aula


Estudiante



